Mart '89
yıl:1 sayı:12

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Katkısı olan herkese teşekkür ederiz.

RED STORM RISING Maskesini isteyiniz..

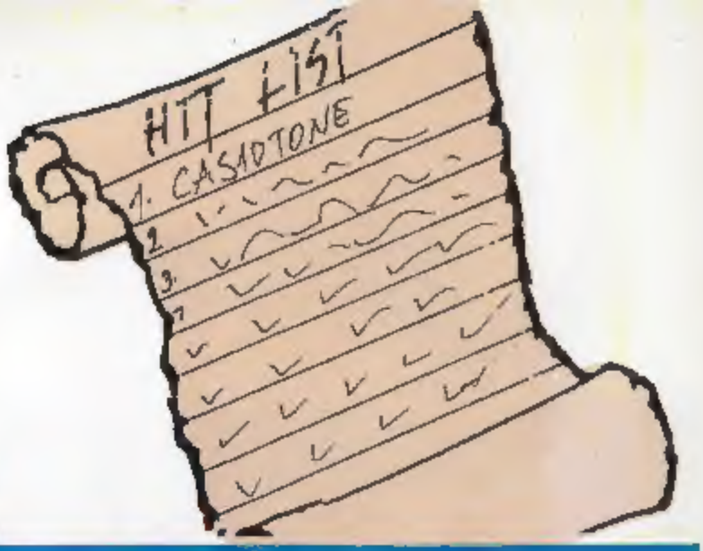
Dolu
Dolu
68 SAYFA
3.000 TL.
(KDV DAHİL)

1 YAŞINDAYIZ

İLK YİRMİ

	OYUN İSMİ	YAPIMCI FİRMA	PUAN
1-	MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	93
2-	ROCKET RANGER	CINEMAWARE	91
3-	OPERATION WOLF	OCEAN	88
4-	R-TYPE	ELECTRIC DREAMS	79
5-	EXPLODING FIST +	FIREBIRD	77
6-	THUNDERBLADE	US GOLD	77
7-	RED STORM RISING	MICROPROSE	77
8-	ROBOCOP	OCEAN	77
9-	ONE ON ONE II	ELECTRONIC ARTS	76
10-	SAVAGE	FIREBIRD	76
11-	BATMAN	OCEAN	75
12-	CORRUPTION	RAINBIRD/MAG.SCR.	74
13-	CIRCUS GAMES	TYNE SOFT	74
14-	RAMBO III	OCEAN	73
15-	SUPER DRAGON SLAYER	CODE MASTERS	73
16-	TYPOON	IMAGINE	72
17-	OVERLANDER	ELITE	68
18-	SPITTING IMAGES	DOMARK	67
19-	THE GAMES SUMMER EDITION	EPYX	66
20-	AFTERBURNER	ACTIVISION	65

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: **Beko Ticaret A.Ş.**
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

NİCE YILLARA

Bizi birinci yılımıza kavuşturan Tanrı'ya şükrederek yazıma başlamak istiyorum. Evet birinci ikinci üçüncü derken dergimiz doğdu, gelişti ve emekledi elinizdeki birinci yılın son sayısı ile de bir yaşını doldurdu. Sizin desteğiniz sizin katkılarınız ile geldiğimiz bu noktadan dolayı emeği geçen herkese teşekkür ediyorum.

Bu sayımız yine bir önceki sayımızdan daha derli toplu, daha az tashihli, daha faydalı.. Hedeflediğimiz olay bir sonrakinde bir öncekinden bir adım ilerde olmak... Bunu siz de farkediyorsunuz.

Bu sayımızda gelişmelerimizi değişikliklerimizi izlediniz. Yine en süper oyunların açıklamaları ile huzurlarınızdayız. Robocop bu sayımızın hit'i.. beraberinde Summer Edition , Armlyte, R.Type gibi süper oyunlarda var.. Geçen sayımızda vereceğimizi duyurduğumuz ancak kargaşa nedeniyle dağıtım gününe yetiştiremediğimiz Red Storm Rising bilgisayar maskesi için özür diliyoruz. Geçen sayı yazımda olupta dergide olmayan maskeyi bu sayı dergimiz içinde veriyoruz. Ücretsiz...

Siz okuyucularımızın desteği ile daha nice yıllara ulaşmayı ümit ediyor, hepinize bol klavyeler diliyorum.

ABDURRAHMAN PALA

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Kurulu
AHMET YILDIRIM
Dr. ALİ ÖZÇELİK
TURGAY ÜLKER
HAKAN TİRALİ
BARIŞ ERTÜL
UFUK METİN
MERT GÖKKAYA
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
ŞAHİN DERYA
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL ERÖZ
CEM MUTLU
KEMAL DENİZ AKSOY
BARIŞ YALÇINKAYA
KORHAN TAMAM
GÜÇLÜ YURDUNOL
Koordinasyon
S.HAMDİ ÖZYURT
Reklam Sorumlusu
REMZİYE SAĞLAM
İlan rezervasyonları için telefon
160 82 11
İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ NO: 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11 - 158 81 81 - 160 94 86
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM
Renkayrımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Tire filmler
ERMAN GRAFİK
Baskı
MERVE MATBAASI

Haberleşme Adresi:
Posta Çeki No: 328618
P.K.205 80690
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli	1.000.000	+ K.D.V.
Ön ve arka iç kapaklar	750.000	+ K.D.V.
İç sayfalar Renkli	600.000	+ K.D.V.
İç sayfalar Siyah-Beyaz	400.000	+ K.D.V.

İlanların renkayırımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renkayrımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

İÇİNDEKİLER

Summer Games Editiyon.....67
Haberler.....89
Armalayte.....12.11
Slam Dunk.....12
Nato.....13
Robocop.....14.15
Dragon Slayer.....16
Komando'86.....17
Menace.....19
Gerrisan.....20
Carrier Command.....21
Overlander.....22.23
Cağın Harita.....24.25
Cip.....26
Eski Sayılardan istek.....28
F.19.....29
Thunder Blade.....39.31
Fast Breag.....32
Tank attack.....33
Savage.....34.35
Jack Wilsons.....36
Exploding Fist.....38
Spitting Imace.....39
Mehattan Dealers.....43
Risk.....44
Aaargh.....45
Legaue Socher.....46
Questron Of Spat.....47
Sorunlarınız Bilmediklerinız.....48.49.50
Portst Of Call.....52.53
R.Type.....54.55
Falcon.....56.57
Return Of The Jedi.....59
Macaradan Macaraya.....60.61
Manica Mansiyon Haritası.....64.65

64'ler ABONELERİNE
TENZİLAT YAPAN FİRMALAR

A.B.C BİLGİSAYAR
Baraj yolu 6. durak No: 1 Hatıra apt. **ADANA Tel: 1728 66**

ALTINBAŞAK LTD. ŞTİ.
Sağlık sok. 33/6 Sıhhiye **ANKARA Tel: 133 25 07**

ABDİ TİCARET
Hürriyet cad. 2/D **GAZİANTEP Tel: 178 81 - 240 26**

ALTINNESİL BİLGİ İŞLEM MERKEZİ
Islice mah. adaş sok. 24/B **UŞAK Tel: 148 07**

BİLTUR BİLGİSAYAR
PTT Yanı ışıntılı sok. 5/B **BALIKESİR**

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4 **ANTALYA Tel: 12 12 07**

EKİM-2 ELEKTRONİK
Esnaf sarayı kat 3 No: A/329 **ESKİŞEHİR Tel: 418 06**

KARTAL TİCARET
Hükümet cad. 46 **ERZİNCAN Tel: 170 93**

İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Hürriyet cad. Keyvan bey Pasajı 8-9 **GAZİANTEP Tel: 17 881**

TEKFON
Şahabiye mah. F. Fevzioğlu cad. 40 **KAYSERİ Tel: 124 18 - 259 58**

PİRAMİT BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
İş Bankası aralığı 5/B Heykel **BURSA Tel: 20 73 08**

SIRÇA SARAY
Namık Kemal cad. 52/A **İSKENDERUN Tel: 140 41**

SEDAN LTD. ŞTİ.
Meşrutiyet cad. No: 10/39 **Bakanlıklar/ANKARA Tel: 118 07 82**

OFLUOĞLU TİCARET
Gazipaşa cad. 44/A **ZONGULDAK Tel: 117 97**

İZMİR

BARIŞ BİLGİ İŞLEM
857 sok. Anadolu pasajı 17/A No: 10 **KONAK Tel: 25 90 73**

IDEASOFT COMPUTER & SOFTWARE HOUSE
1710 sok. 9/2 **KARŞIYAKA Tel: 23 33 48**

PHOENIX COMPUTER HOUSE
İnönü cad. 302 Ademoğlu pasajı 33 **HATAY Tel: 31 95 03**

TAMER KİTAP KIRTASİYE
1728 sokak 52/A **KARŞIYAKA Tel: 68 14 00**

TAYLAN TİCARET LTD. ŞTİ.
Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK: 14 08 82

İSTANBUL

BİLDEN BİLGİSAYAR
İstiklal cad. sahna sok. Ali Han Kat: 5 No: 507
GALATASARAY Tel: 152 47 27

BİL-MER
Halkçı sok. 33/7 Bakırköy işhanı ve çarşısı **BAKIRKÖY Tel: 570 34 90**

BİL-TEK BİLGİSAYAR
Ebuzziya cad. Marmara çarş. kat: 1 105-106
BAKIRKÖY Tel: 583 14 90

BUKET BİLGİSAYAR
Osmanağa Cami yanı Pavlonya sok. no: 5 **KADIKÖY Tel: 347 69 97**

BİMOMAK LTD. ŞTİ.
Mebusan Yokuşu SSK. işhanı 220
FINDIKLI Tel: 143 63 42 - 152 08 31
Kızılelma cad. 15/4 **FINDIKZADE Tel: 586 67 79**

BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR A.Ş.
Abide-i Hürriyet cad. Polat Celil Ağa işhanı k.3 no: 14
MECİDİYEKÖY Tel: 172 55 54

CAN MÜHENDİSLİK SAN. TİC. A.Ş.
Rıhtım cad. Hacıonbaşılar işhanı Kat: 4
KADIKÖY Tel: 347 30 36 - 346 33 86

COMPUSHOP
Nadide sok. 33 Bağkur Blokları **MERTER Tel: 584 19 44**

DATA BİLGİSAYAR
Akaretler Spor cad. 62 **BEŞİKTAŞ Tel: 161 30 96**

DİJİ BİLGİSAYAR DANIŞMANLIK CEM KAPTANOĞLU
Akasya sok. Akasya apt. No: 9/4 **GÖZTEPE Tel: 363 31 53**

ELECTROMODE
Kayışdağı cad. 280. Üst **GÖZTEPE/ERENKÖY Tel: 360 63 92**

EMEK ELEKTRONİK
Millet cad. 90/2 **FINDIKZADE Tel: 523 11 40 - 525 47 52**

EFOR BİLGİSAYAR
Sofular mah. Açıklar sok. 2 **FATİH Tel: 532 50 37**

FERBİ ELEKTRONİK LTD. ŞTİ.
Gruba Hüseyinağa mah. Hasanpaşa Çeşme sok. 12/B
AKSARAY Tel: 524 70 51 - 533 81 83

GÖGE ADİ. KOM. ŞTİ.
Söğütçeşme cad. 129/7' **KADIKÖY Tel: 336 60 54 - 345 06 78**

KADIKÖY BİLGİSAYAR
Muhurdar cad. 70/34 Akmar Pasajı **KADIKÖY Tel: 345 06 78**

KADRİ ÇAKMAK
Doğancılar cad. 55 **ÜSKÜDAR Tel: 342 62 61**

KİNG LİMİTED
Ihlamurdere cad. Yenilik sok. 19/A **BEŞİKTAŞ Tel: 161 65 87**

MASTER COMPUTER CLUB
Bağdat cad. 298/3 **ERENKÖY Tel: 356 44 79**

MİKOM BİLGİSAYAR UYGULAMA MERKEZİ
Kayışdağı cad. no: 202 **GÖZTEPE Tel: 360 03 31**

MİNE ELEKTRONİK
Moda cad. 46 **MODA Tel: 336 09 16**

OSAM LTD. ŞTİ.
Ebuzziya cad. Sakızlıyalı sok. 3 **BAKIRKÖY Tel: 583 72 46**

ÖLMEZ BİLGİSAYAR
Necip Asım sok. 34/A **ÇAPA Tel: 587 72 03**

PEGASUS COMPUTER CENTER
Bağdat cad. Köşemiz apt. 209/8 **SELÂMİÇEŞME Tel: 336 58 89**

PEKEN BİLGİSAYAR MERKEZİ
Halitağa cad. Ekşioğlu işhanı 21 **ALTIYOL KADIKÖY Tel: 338 30 25**

SKY ELEKTRONİK
Valikonağı cad. Konak Pasajı. 109 K:1/38 **NİŞANTAŞI Tel: 148 43 83**
Ebuziya cad. Özgiray Pasajı 17/32 **BAKIRKÖY Tel: 583 54 03**
Mimar Kemalettin cad. 37/1 **SİRKECİ Tel: 326 58 37**

SÜER ELEKTRONİK
Bahariye cad. Akyıldız Pasajı 92 **KADIKÖY Tel: 346 24 00**

TETİKLER DIŞ TİCARET
Selamsız cad. Eser Çarşısı K:1 No: 34/78 **ÜSKÜDAR Tel: 334 99 94**

UYGAR ELEKTRONİK A.Ş.
Rıhtım cad. Başçavuş sok. Yazıcıoğlu işhanı 3/54
KADIKÖY Tel: 336 73 54

VIOLET COMPUTER
Bağdat cad. 378/2 **ŞAŞKINBAKKAL Tel: 369 05 69**

THE GAMES SUMMER EDITION

Commodore User'da aylardır posterleri çıkan Summer Edition sonunda geldi. Sekiz spor dalında oluşmuş oyun güney korede geçiyor. oyunu yüklerken açılış Ceremony'i görebilirsiniz. Açılış eskisi gibi değil. Önce resimler gösteriliyor resimlerde kore gelenek ve göenekleri işlenmiş Sonra bir kızı meşale ile gösteren resim ve işte olimpiyat stadı ve süper zum.

Açılışı geçtikten sonra hangi sporların hangi stadlarda yapıldığını gösteren ekran çıkıyor. Meşaleyi hareket ettirmeden düğmeye basın ve buradaki seçimlere göre oyunu başlatın.

DIVING: Bu her olimpiyatta olan tipte bir dalış sporudur. Amaç hareket etmek ve suya dik dalmak. Suya dik dalmak için Joy. aşağı çekerek düğmeye basmanız yeterlidir.

Bundan başka:

Joy. yukarı: sağa doğru parende

Joy. yukarı ateş: dik olarak ters dönme

Joy. sol: Sola doğru parande

Bundan başka ters dönerek bazı hareketler mevcut.

VELODROME: Bu normal bir bisiklet müsabakasıdır. Stadyumda bir rakiple üç tur için hazırsanız düğmeye basıp oyunu başlatın. Oyuna kazanmanın tek yolu Joy. hızlı bir şekilde yukarı aşağı salamak. Rakibi geçmek çok kolay. Belli gücünüz var. Kırmızı olan kişi sizsiniz tabbi gücünüzde kırmızı olarak hemen sizin altınızda mevcut. Gücünüz ilk turun yarısında tükeniyor fakat sonra yine çıkıyor. Gücünüz en baştan çıktığında hızlı olursanız rakibinize tur atabilirsiniz.

UNEVEN PARALES: BAR: Buda bir cimnastik oyunudur. Bir kızı yönetiyorsunuz joy stic sağ sol yapıp sol üst köşedeki puan 7.9 v.b olduğu zaman zaman Joy. yukarı veya sol alt çapraza çekin, böylece kız hareketlerini tamamlamış ve yüksek bir derece elde etmiş olur. Eğer indirimezseniz her aynı hareket yapışınızda puanınızda düşecektir.

RİNG: Buda erkek sporcuların yaptığı bir kab sporcuların. Düğmeye basmadan Joy sağa doğru döndürürseniz sağa sola doğru döndürürseniz sola doğru döner. Bu oyunun bitiminde topla puanınızı gösteren ekran çıkacaktır.

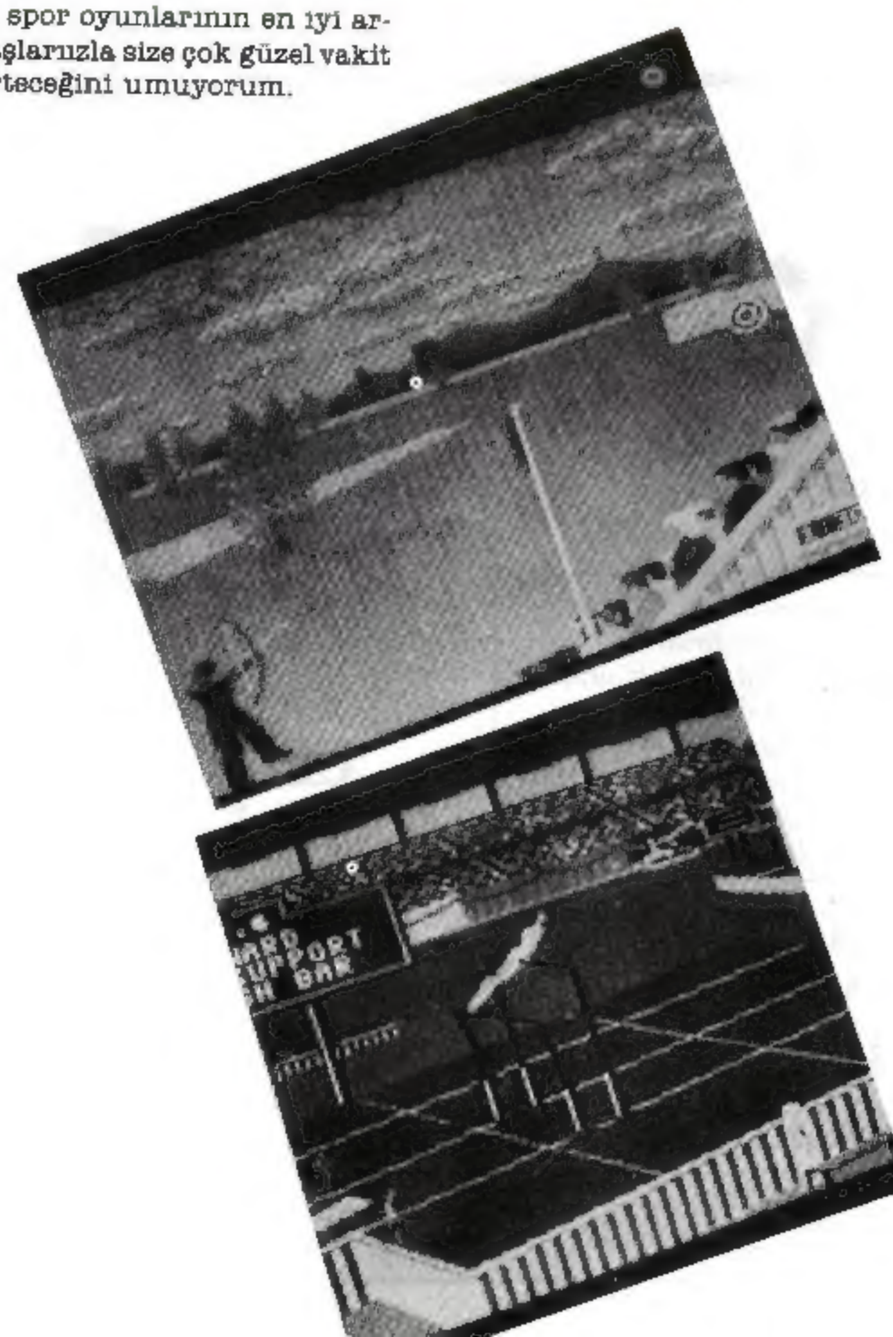
HAMMER THROWİ: Çekici atmak için önce yavaştan Joy. sağ sol yapın sonra hızlandırın. adamının çekici yeterince hızlı çevirince düğmeyi basın atış pozisyonuna geçin tam ekanının sağına

gelmeden önce düğmeye basın o zaman iyi bir derece elde edersiniz. Fakat bu zamana kadar sakın daireyide geçmeyin.

HURDLES: Engelli koşu Joy. sağ yaparak adamınızı hızlı koşturabilisiniz. Engellere gelince kesinlikle atlayın çünkü kötü düşmeniz bütün haklarınızı bitmesine ve faul almanıza neden oluyor. Amacınız en kısa zamanda bitirmek engelere gelmeden biraz önce Joy. yukarı ateş atlamanızı sağlar. engellerden atlamak size hem zaman hem hız kazandırır.

POLE VAVIT: Sopa ile atlama sporu gerçekten güzel adamı önce hızlandırmanız grekiyor. Bu tempolu alarak Joy. sağ-sol yaparak sağlayabilirsiniz. Bundan sonra yandan görünüm yer alıyor. düğmeye basın sopayı koyun sonra Joy. yukarı ateş yükselmenize Joy. sağa ateşte sopaya çarpmadan düşmenizi sağlar.

ARGHERY: Ok müsabakası Fakat diğerlerine benzemiyor. Biraz daha gerçekçi yapılmış Rüzgarıda göz önüne almanız gerekiyor. Rüzgar gülünden rüzgarın ne tarafa, ne derece ve nasıl kuvvetle estiğini öğrenebilirsiniz. Bana göre yayınızı çekin (Joy.-sol) sonra üst köşedeki ekranda hedefinizi çıkıyor. Rüzgara göre yayınızı ayarlayın düğmeye basın Summer Editionun kapanşındaki grafikler süper. Şu ana kadar gördüğüm spor oyunlarının en iyi arkadaşlarınızla size çok güzel vakit geçirteceğini umuyorum.



1988 için...

En iyi **garafik** - Rocket Ranger (Cinemaware)
En iyi **animasyan** - Virüs (Firebirde)
En iyi **strateji** - TETRİS (Mirrorsoft)
En **sürükleyici atmosfer** - Dungeon Master (FTL)
En iyi **shoot'em up** - Star Ray (Logotron)
En iyi **arcade uyarlaması** - Operation Wolf (OCean)
En iyi**spor simulasyonu** - Porsche Turbo Cup (Loriciels)
En iyi **arcade action** - Barbarian II (Palace)
En iyi **Action - CArrier** Command (Rainbird)
En iyi **Advanture** - Corruption (Rainbird)
En iyi **uçuş simulasyonu** - F-18 Interceptor (Electronic Arts)

YARIŞ ÜZERİNE YARIŞ

Mandarin ve Accolade firmaları "Road Blasters" gibi gerçek dışı oyunlardan sıkılanlar için son derece gerçekçi ve "**Test Drive**" kalitesinde 2 yeni araba yarışı aynı yaptı. Accolade firması "**Grand Prix Circuit**" ile PC ve C64'ler için bir oyun çıkarttı. Oyunda Mc Laren, Williams ya da Ferrari arabalarından birini seçerek Detroit ve Monako da yarışmamız sağlanıyor. Bu ünlü yerlerde yarışmamızı bozabilecek 5 ayrı engel yapılmış. Bunlardan biri ve en önemlisi yerdeki çukurlar.

Mandarin Software ise daha değişik bir rota kullanmış ve Lambardi/RAC rallisinden yola çıkarak ralli oyunları yaratmış. Burada bir Fort Sierra'nın içinde yarışıyorsunuz. Ormanda ve gece yarışıyorsunuz. Oyun ralli sürücülüğünün tehlikeli yanlarını iyice belirtiyor.

commodore

İşimizin En iyisini yapmaya gayretliyiz.

AMSTRAD
sinclair

★ İstanbul içi için karşılıklı görüşme fırsatı
★ İstanbul dışı için örnek gönderme imkanı
★ Anında stoktan sipariş teslimi.
★ Hızlı güvenli ve samimi çalışma ortamı.

COMPUTER
BİLGİ İŞLEM MERKEZİ

OYUN KASETLERİ TOPTAN İMALATI
★ Güncel oyun kasetleri
★ Geniş ve güncel fotoğraf seti.
★ Uygun fiyat ile boş kaset.
★ Takibi kolaylaştıracak fotoğraf ve oyun listeleri.

DOLU VE BOŞ KASET İLE OYUN FOTOĞRAFLARI İMALAT VE TOPTAN SATIŞI BİZİMLE ÇALIŞMAK İSTİYORSANIZ.... BİZİ ARAYIN ÖRNEKLERİMİZİ ÜCRETSİZ GÖNDERELİM

Feridiye Cad. Şehit İlyas Sok. no: 3 TAKSİM - İSTANBUL
Telefon: 156 29 01 Telex: 27 362 Bmkn Tr. Fax: 1730388

Haberler... Haberler... Haberler...

OCEAN'IN GAUNTLET'İ

Oturdukları koltukta heyecan arayanlar, Ocean firmasının "**Run the Gauntlet**" Sıra dayağı adlı biroyunu piyasaya süreceğini duymaktan mutlu olurlar sanırız. Martin Shaw, önümüzdeki 5-6 ayda monitörlerimizde olacak oyunun iki kişilik tehlikeli disiplinler hakkında olacağını söyledi.

KATAKIS YENİDEN OLUŞUYOR:

Çoğaltılma hakları **Mediagenic/Activision**'ın olan katakıs'in bazı bölümleri, Alman Rainbow Arts tarafından muhtemel adı Denarıs olan bir oyunda kullanılmak üzere alındı. Firma bu bölümlerin tamamen değiştirileceğini, bu yüzden de Activision'ın hiç bir şekilde dava açmaya hakkı olmadığını ileri sürerken, US. Gold'un sözcüsü Dave Baxter bölümlerin orjinaliyle en küçük benzerlik göstermesi halinde oyunun yayınlanmıyacağını açıkladı.

OUT RUN EUROPA:

Sanırız Out Run hayranları Probe Software'in oyuna 5 ayrı senaryo daha eklediğini duymaya memnun olacaklardır. Yeni senaryoların şu ana kadar hazırlanmış olanlarında ise bilgirildiği kadarıyla Fransa için bir 2CV, Almanya içinde Volkswagen kullanabileceksiniz. Probe Software'ın sözcüsü diğer araba ve senaryoların oyun C64 ve Amiga için piyasaya sürüldüğünde açıklanacağını belirtti.

CRAZY CARZ II:

Titus planlarında değişiklik yaparak Crazy Cars'ın 2. versiyonunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Oyunun 2. versiyonunda polis barikatları ve alternatif yollar olacağı, Titus'un şu ana kadar bildirdikleri arasında.

INDIANA JONES'UN 3. VERSİYONU

US Gold yetkilileri Indiana Jones'un 3. versiyonunun üretimi hakkında Lucasfilm ile bir anlaşma imzaladılar. Bundan önce iki firma "**Raiders of the Lost Arc**" ve "**Indiana Jones and Temple of Doom**' adlı oyunları üretmişlerdi.

ELITE'İN SÜRPRİZLERİ

Elite ST ve Amiga için Space Harrier II'yi hazırladı. Şu günlerde yurdumuza gelmesi bekleniyor. Aynı şekilde Mike ve Reid's Popquiz'de hazır. En önemlisi ise 8 bitlik Rastan Saga II. Rastan II Storm Warrior'a benziyor. Yine bu yılı kasıp kavuracak oyunlardan

MOTORBİKE MADNESSDAN SONRA MOTORWAY MADNESS

Gremlin firması 1989 yılı içinde Motorway Madness adında son derece zor olduğu iddia edilen oyunu piyasaya sürdü.

İçinde bulunduğumuz yeni yılda piyasaya sürülen bir çok yeni oyun bizim bu yaz da bayağı eğleneceğimizi gösteriyor Bunlardan ilki **STORM WARNING.** Konu bakımından Road Blasters ve Overlandera benzeyen bu oyunda rampalarla duvarlarla, yıkık köprülerle dolu dokuz ayrı bölümü bitirmeyi bekliyorsunuz Güncel diğer bir oyun olan Graffiti Man'da duvarlara spreyle yazı yazmakta aranan, polislerin ve casusların kovaladığı bir adamı canlandırıyorsunuz

Sekiz kişi bile oynayabileceği, diğer bir oyunda Down at Trois, burada bir çok tünel ve labirentte mücadele ediyorsunuz. Konusu biraz da olsa Shackled'a benzeyen Oxxonian ise bayağı ilgi toplayacağa benzer. Yine bu yıl içinde piyasaya sürülen Danger Freak ise, Stunt Bike'ı sevenler için yapılmış. Oyunda bir dubloru canlandırıyorsunuz. Toplam üç uzun bölümlük oyunda helikopterlerden atlama, motosikletle rampalardan fırlama gibi çok tehlikeli görevler bulunuyor. Konusu ile Gaunlet taklidi. The Paranoid Complex ise, daha yeni programlandı. Bu yılın yeni çıkan tek simülasyonu ise ortalığı ateşe verecek güzellığı ise "**USS John Young.**" Burada bir gemi kaptanı olarak okyanuslarda amansız bir mücadele vereceksiniz Teknik bilgilerin göz önüne alındığı oyun gerçekçi grafiklerle dikkati çekiyor

YENİ BİR MİCRO PRASE

Hepimizin yakından tanıdığı simülasyon yapımcısı olan Microprose firması artık karşımıza Arcade turu oyunlarda da çıkacak. İçinde bulunduğum ve bu yılda kendini yenileyen firmanın piyasaya sürdüğü ilk oyun XENOPHOBE. Uzaylı bir pilotu canlandırdığımız oyun değişik mekanlarda geçiyor

ARMA

I. O Katakis R, TYPE derken shoot'em up tipi oyunlara yeni bir isim daha katıldı, **"Armalyte"** Oyunumuz 8'levelden oluşuyor tıpkı öteki oyunlarda olduğu gibi canavarlar ve bunlara benzer bir sürü düşman oyunda yer alıyor.

Oyunda iki gemi halinda ilerliyorsunuz normal kuvvetsiz bir silahınız bunun yanında düz lazeriniz var Bu düz lazeri düğmeye 1-2 saniye basıp bırakarak ateşleyebilirsiniz fakat bunun enerjisi var 3 defa ateş edince bu enerji boşalıyor Belli bir sûre sonra yen doluyor Bu enerjiyi sol alt köşede görebilirsiniz normal ateşiniz ise yolda bulacağınız kristallerle güçlendirebilirsiniz. kristallere ateş ederek değişik şekillere sokarsınız bu şekillerin hepsinin bir özelliği var mesela ilk şekil öne ateşinizin kuvvetlenmesi ikinci şekil arkaya ateş etme üçüncü şekil uç tarafa ateş etme (öne yukarı aşağı) dördüncü şekil düz lazerin çoklaşıp kuvvetlenmesi vb özelliklere var canavarlarında vurulacak belli bir yerleri var. doğru yere ateş ettiğinizi çıkan bir gürulteye göre anlıyabilirsiniz

Level 1

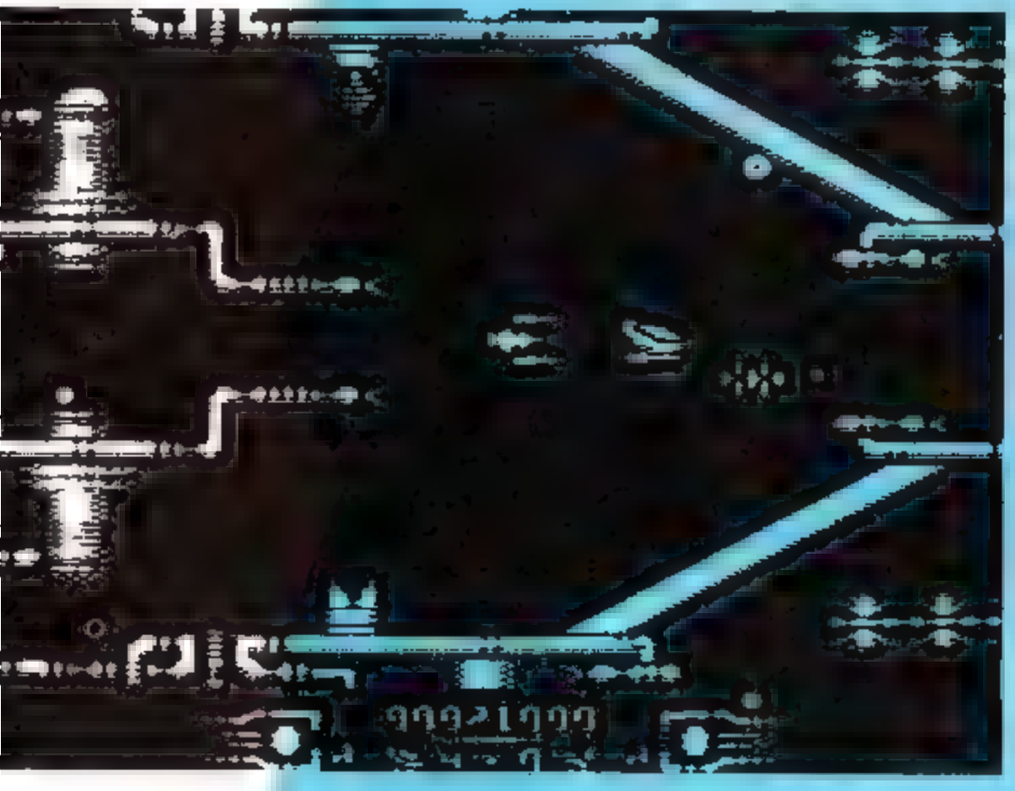
Toplar, Uzay gemileri, Alttan ateş eden düşman topları, Altan ve yukardan yaratıklar elektrik akımları bu bölüm boyunca size saldırıyor bunları dikkatlice geçin genellikle her bölumde iki canavar bulunuyor ilk canavar mekanik küçük bir canavar ortasında mavi yerden yok edin ikinci canavarıda ortasında vurun bu bölümü geçin

Level 2

Yeşil yaratıklar daire çizen canlılar, yere bağlı yaratıklar ve yeşil eflatun uzay gemileri karşını za çıkıyor Canavarınız ise yeşil bir yaratık ağzından yapacağınız isabetli atışlarla yok edebilirsiniz ikinci canavarın ise üstünde ve altında yaratıklar var Önce üstündeki mavi yaratığı sonra altındakini vurun sonra canavarı yok edin.

Level 3

Kırmızı mavi gri uzay gemileri alta hareket eden yaratıklar, alta yürüyen ve zıplayan duvarlar bağlı canlılar engel olarak çıkıyor ilk canavar mavi bir uzay yaratığı ağzından vurun ve yolunu za devam edin karşınıza sutunler çıkacak sutunları ateş ederek ortadan kaldıra bilirsiniz son canavarın ortasındaki hareket eden çıkıntıdan vurun



Level 4

Çeşitli uzay gemileri ve yaratıklar çıkıyor çok kısa bir süre sonra üç ayrık canavar geliyor önce üsteki sonra alttakini ve canavarı vuran fakat bu canavarlar arada sırada kaçıyorlar Sonra meteorlar ve kahve rengi mor yeşil mavi kırmızı uzay gemileri çıkıyor Bu bölümden itibaren kristallerde hareket etmeye başlıyor

LYTE

Ilk canavar üç tane aynı yaratık gene önce alt sonra üst ve canavar metodunu uygulayın ikinci canavar iki parcadan oluşuyor önce üstteki sonra altakini yok edin

Level 5

Mavi kırmızı yaratıklar, uzay gemileri, büyük elmaslar, yeşil kırmızı radar, yürüyen yaratıklar (Bolca) karşınıza çıkıyor Bu bölümde tek canavar bulunuyor canavarın ortasındaki boşluktan vurun

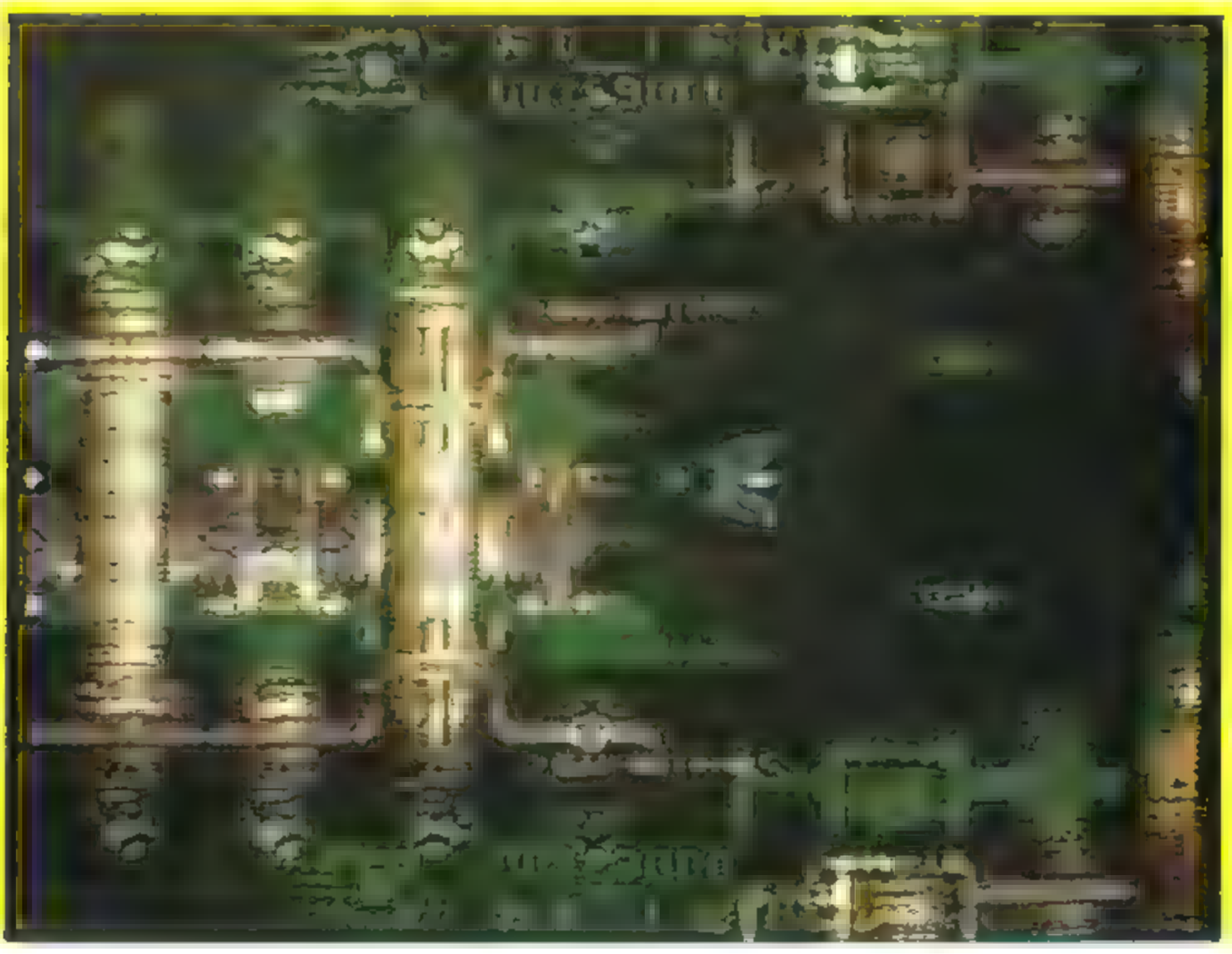
Level 6

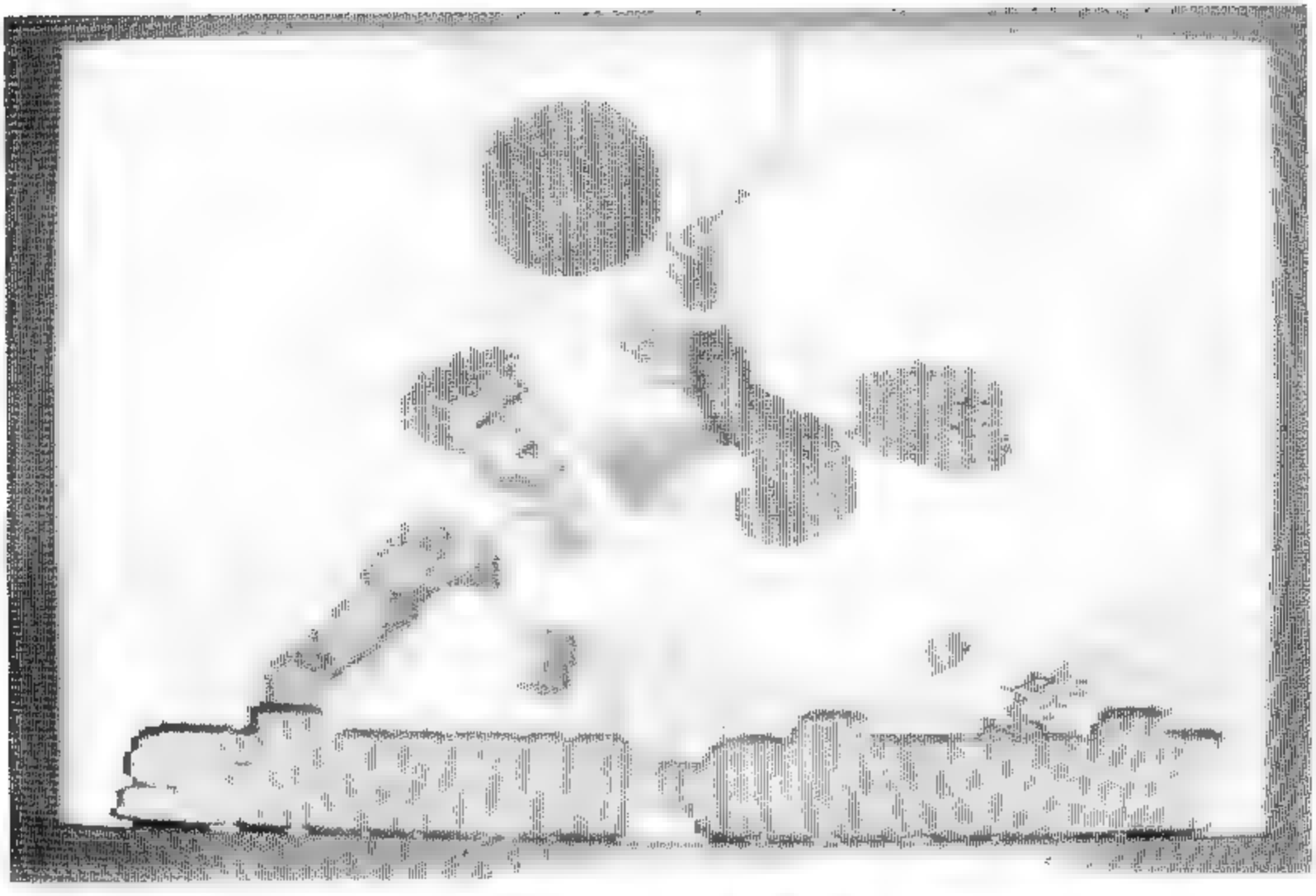
Mavi Kırmızı Yeşil Gri uzay gemileri büyük elmaslara yapışık lazerler zıgzag çizen birbirine bağlı yeşil yaratıklar engel oluyor. Dikkatli atışlar ve manevralarla ilk canavara gelin (üst alt, orta) metodu ile geçin ikinci canavar elmastan yapılmış yaratık ortasındaki mavi yerden vurup bu bölümü geçin.

Level 6

Mavi kırmızı yaratıklar büyük elektrik akımları, yere bağlı yeşil canavarlar ve kahve rengi mavi canlılar önünüze çıkıyor bu bölümde üç canavarla savaşmalısınız. İlk ikisi aynı bu canavarın ortasından son canavar olan gözüde aynı şekilde ortasından vurup yok edin

Oyunun son grafiği çok güzel oraya gelip kendiniz görürsünüz diye bahsetmiyeceğim. Genelde bu tip oyunlar piyasada çok var fakat shoot'enup tipi oyundan hoslananlar kaçırmasınlar.





SLAM DUNK

Bence bu oyun ayın oyunu olmaya aday. Grafikler çok güzel, seyircilerin coşkusuyla oyun sanki gerçek. Slam-Dunk çift potalı bir basketbol oyunudur.

Ilk önce karşınıza seçenek ekranı çıkar. Buradaki seçenekleri, joystick yardımıyla seçebilirsiniz.

Coach kapısı (Alıştırma): Bunu seçersenız adamınıza alıştırma yaptırabılırsınız. Yedı hareketten ıkısını seçtikten sonra, o hareket hakkında bılgı öğrenebilirsiniz Ayrıca bu hareketı küçük bir pota üzerinde uygulayabilirsiniz. Oyuna başlamadan önce bu alıştırma yapmanızda yarar var.

Televizyon: Bu seçeneği seçerseniz güzel bir basketbol maçı izleyebilirsiniz.

Forma: Asılı olan formaları seçerseniz, formaların rengine değiştirebilirsiniz

Shower Kapısı: Bunu sakın seçmeyin yoksa bilgisayar resetlenir ve bir daha oyuna dönemezsiniz

Arena Kapısı: Bunu seçersenız oyuna geçebilirsiniz

Ayrıca yukarıda bulunan ve üzerinde joystickın resmi olan seçeneği seçersiniz, zorluk derecesini ve oyunu iki kişilik yapabilirsiniz

Oyun çift kişilik iki takımla oynanmaktadır Saha yandan görünmekte ve çift potalıdır. Oyunu oynarken sahayı seyirci türbünden görüyorsunuz. En fazla 45 saniye top sürme hakkınız var eğer bu zamanı aşarsanız top rakibinize geçer Oyun dört devreden oluşuyor. Devre arası karşınıza bir tablo çıkar. Buradan kaç atışın yapıldığı, kaçın sayıya çevrildiği, kaç sefer üç sayılık denemesine girıldığı, defans hakkında bilgi gibi bir çok konuda bilgi veriliyor. Gene oyuna dönebilmek için 'F3' tuşuna basmalısınız. Yalnız devreden sonra yerlerin değişmediğini göreceksınız. Joystick'in düğmesine basarsanız, adam değiştirebilirsiniz.

Oyunda bir çok özellik var. Bunlar faul yapma, yandan atışıyla başlama, yedı adım atışı, pota kırma, seyircilerin coşması ve antrönörün kızması çok hoş yapılmış.

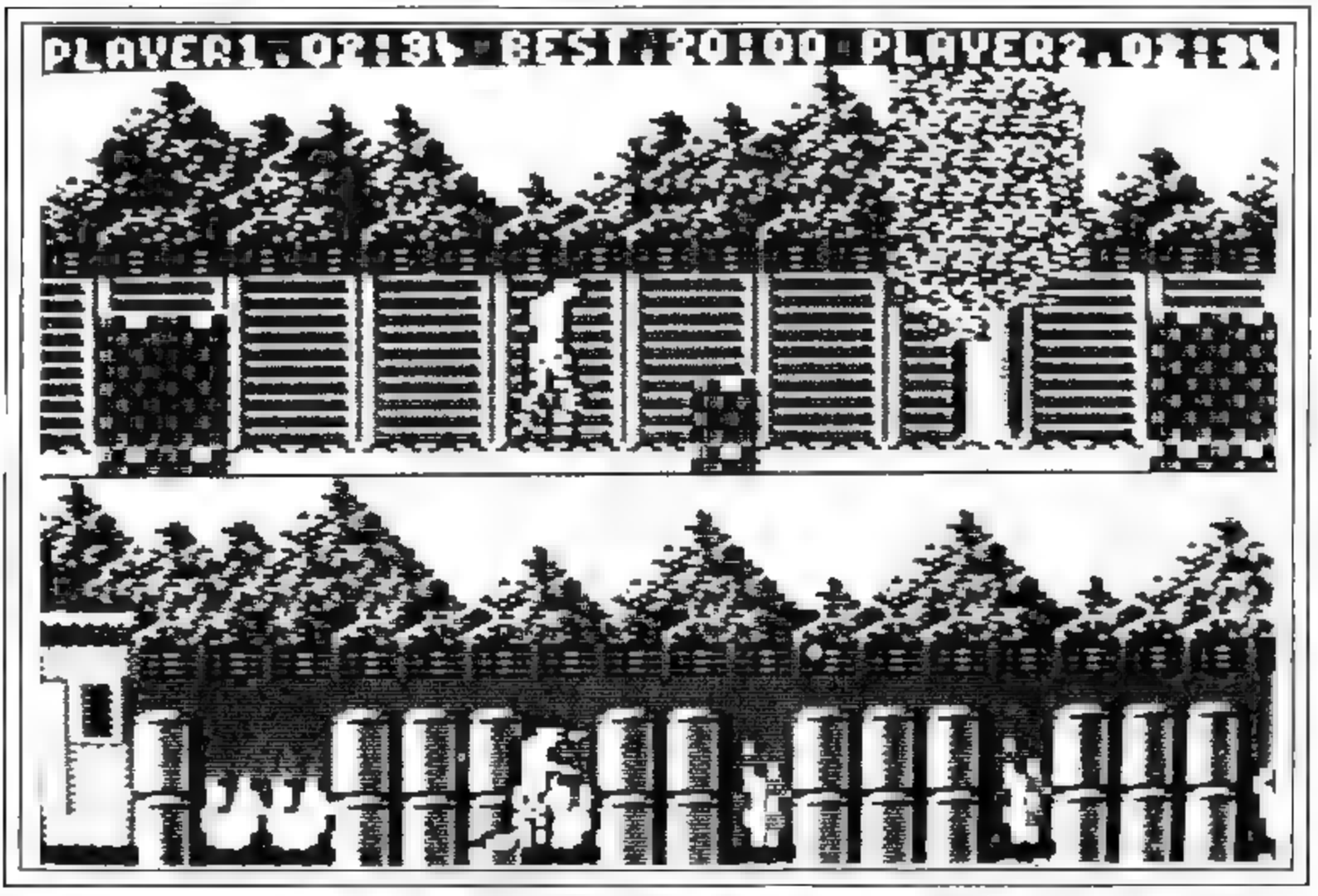
Taktık olarak paslı oynamanızı öneriyorum, ve önünüzde rakıp varsa 3 sayılık denemesi yapmamanızı da tavsiye ederim Çünkü topunuzu kesebilir. Oyunda en etkili hareket smaçlamaktır

Oyunun tek kusuru, adamların küçük olması Fakat diğer özellikleri ile bunu gıdermesını başarmış...

Oyun sırasında 'F1' tuşuna basarsanız oyun başa dönecek. 'F5' tuşuyla oyunu durdurabilirsiniz. Yine aynı tuşla oyuna devam edebilirsiniz

Commodore oyun arşivinde gerçekten bulunması gereken bir oyun

Ufuk METİN



NATO ASSAULT COURSE

Combat School'dan sonra Ninja, Kovboy ve daha nice şekle giren C64 kullanıcılarını tekrar askere çağırıyoruz

Biraz ter, biraz sinir ve buyrun Nato Assault Course

Nato A.C. her ne kadar Combat School'un ilk bölümünün genişletilmiş bir benzeri olsada onunla yarışamayacak bir program Bütün bu uyarılardan sonra hala askercilik oynamak isteyenler alt satırlarıda okuyabilirler, İstemeyenler ise değerli arkadaşım Barış'ın yazdığı Exp. Fistt'yı oynayıp çok daha fazla eğlenebilirler

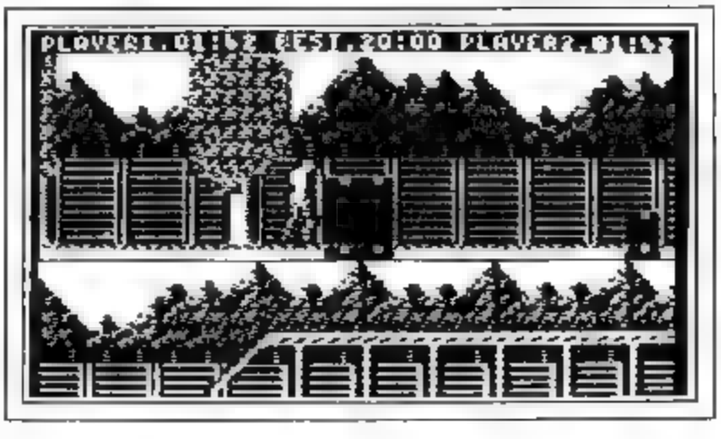
Oyundaki basit amacımız rakibimizden önce eğitim alanını tamamlamak ve elde edilen süreye göre rütbe almak. Rakibimiz ise bir arkadaşımız olabileceği gibi engellerden atlamak için doğmuş bir albay da olabilir.

Ayarlamalardan sonra oyuna geçiyoruz. Ve artık sürünme, atlama, zıplama, ölme zamanı.

Önümüze çıkan engelleri aşmak için ya joystick'i çapraz yaparak atlıyor, ya joystick'i aşağı çekerek yere yatıp sürünüyor, yada hızlı koşmak veya çamura saplanıp kalmamak için joystick'i deliler gibi sağa, sola sallıyoruz

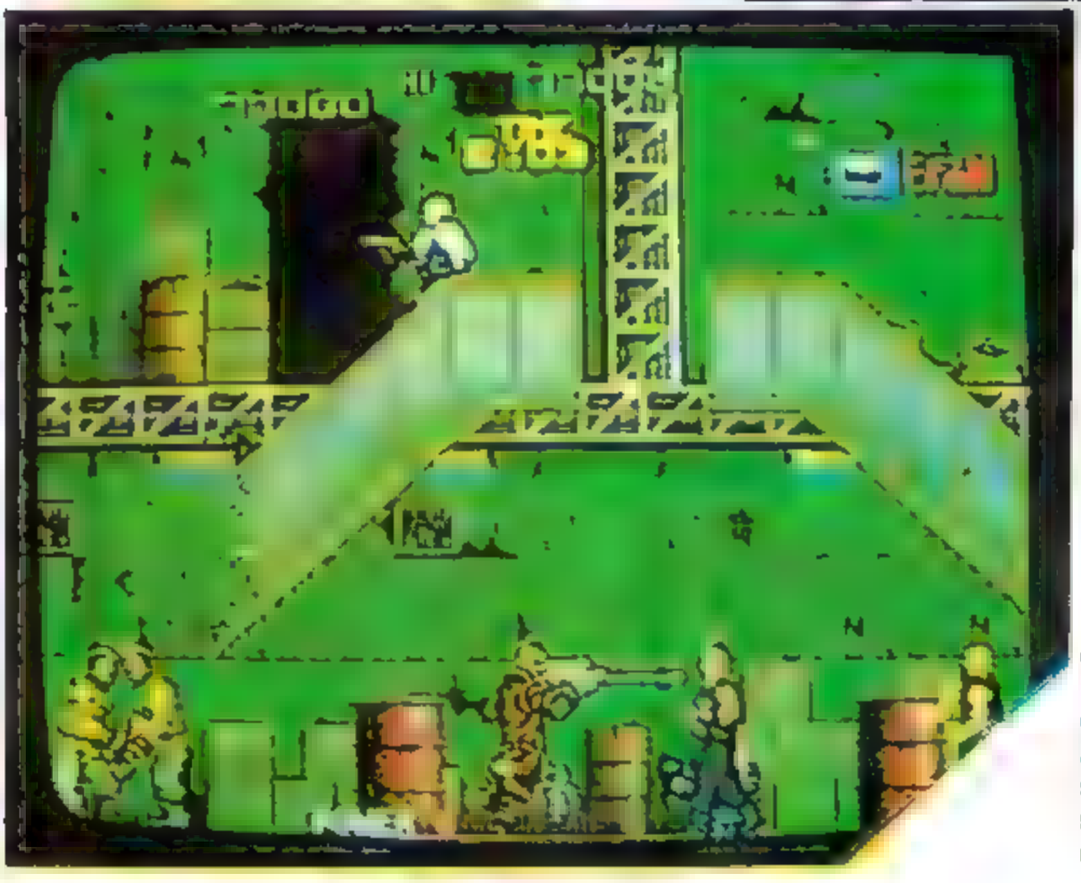
Tabii bu arada varillerden akan petrolle kayganlaşan yüzeyler ve bize silah çektirmekten başka seçenek bırakmayan hedeflerde canbası Ama durun daha bitmedi bu aşamalardan yorulmayanlar için ise ipler ve ateş çukurları birde bol bol ölüm var

HAKAN TİRALİ



Yıl 2019 şu anda hayal sayılabilecek Detroit şehri kuruluyor. Yıl ilerledi diye suçlarda suçlularda yok olmadı. Suçlulara Detroit polis bakmaktadır. Polisleri yöneten ve Detroit şehrini kuracak şirket O.C.P'dir. O.C.P şehri daha iyi korumak için ROBOCOP projesini çıkarır. Herkes bu proje için uğraşır. İlk yapılmış E.D. 209 parçalarını kullanarak bir robot polis yapmak ister. Fakat bunun için ölü bir beden lazımdır. Bu sırada karakola yeni bir polis katılır Murphy...

ROBOC

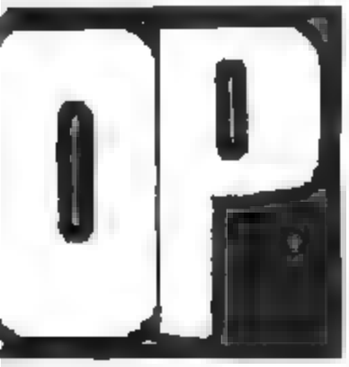


Bu sırada bir banka soyulur. Murphy iş ortağı Lewis ile banka soyguncularının peşine düşer. Bu soyguncuların içinde bir polis katili olan Clarence Baddiker'de var. Murphy, Clarence'ın eline düşer ve öldürülür. Böylece O.C.P'nin aradığı beden bulunuş olur.

Oyunumuz polislerin grev yattığı, teröristlerin azdığı bir caddede başlıyor. Siz oyunda Robocop'u yönetiyorsunuz. Dört yerde adamları geliyor. Oyunda enerjiniz çok az, bunun yanında bir de zaman var. Yolda giderken vurduğunuz adamlar bazı objeler düşürüyor. Bunlar bebek mamalarıdır. Bu mamalarda şişe şeklinde olanı size enerji veriyor. Kutu ve düz delikli olan silahınızın çarpazlara da ateş etmesini sağlıyor. Sizi yukarı doğru eğilerek ve üst çapraza doğru ateş edebiliyorsunuz. İşte bu şekilde sağa doğru ilerleyin sarı bir zemine gelince ekran değişecektir. Bu ekranda bir terörist bir kızı rehine almıştır. Sizin görevinız

kıza zarar vermeden kızı ondan kurtarmaktır

Fakat adam devamlı hareket halinde, silahınızın namlusunu temsil eden "**target**"ı adamın koluna getirin düğmeye basarak adamın hareketiyle targeti hareket ettirin. Kızı vurmamaya dikkat edin. Çünkü bu bölümü bitirmek istiyorsanız full enerjiyle bu ekranı geçmeniz gerekiyor. Kızı kurtarınca gene caddede kalıyorsunuz. Fakat burada motosikletli adamlardan bu bölümde



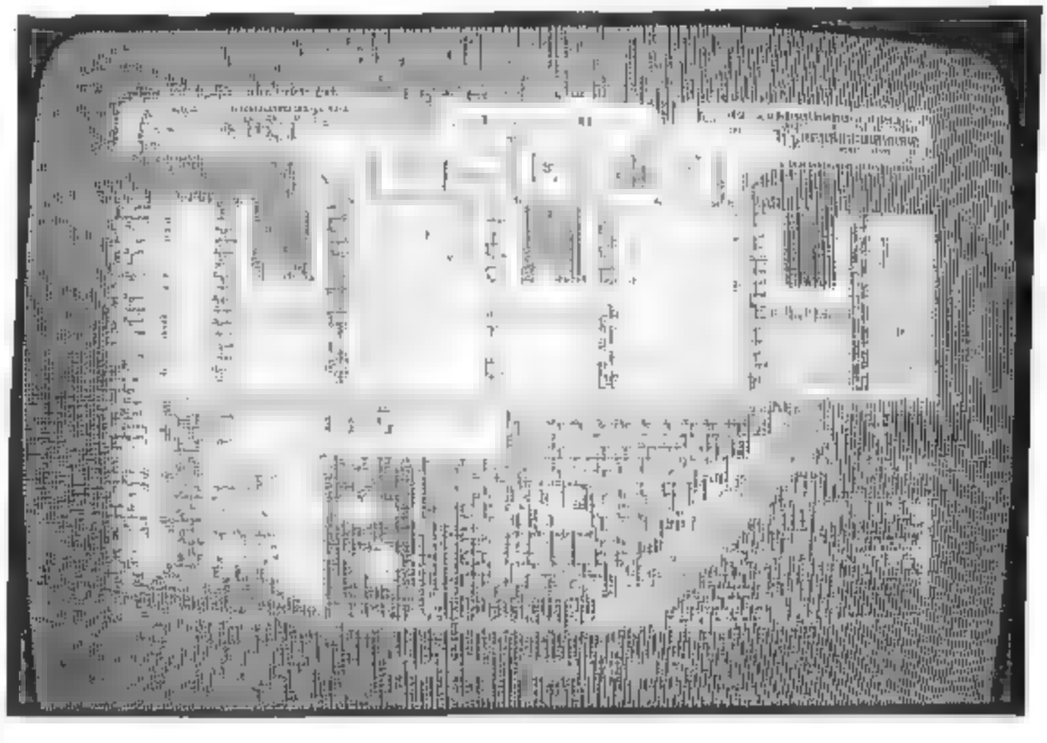
çok var. Sakın motosikletleri vurmadan geçmeyin. Çünkü hemen ölürsünüz. Dümdüz sağa ilerleyin belli bir süre sonra "**Well done Murphy**" yazısını alınca öteki bölüme geçebiliyorsunuz. Bu bölümün başında ise solda bir surat var sizin yapmanız gereken aynı suratı sağda çıkartmak önce adamın saçını sonra çenesini, kulaklarını, ağız kısmını ve gözlerini yapıyorsunuz

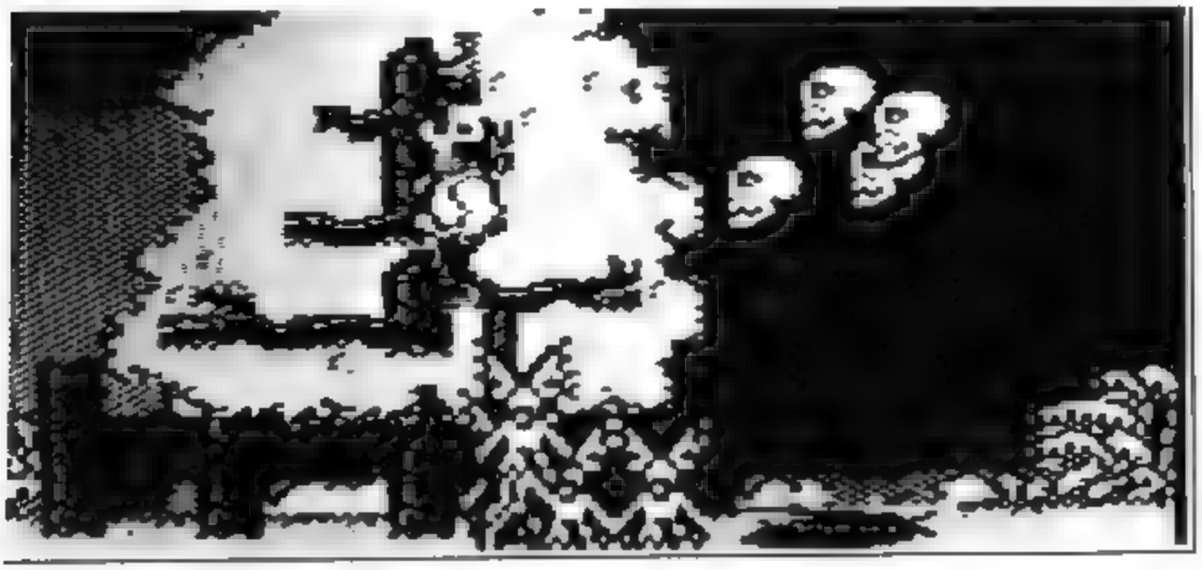
Türlü şekillerde saç, çene, kulak ağız ve göz var. Devamlı değişiyor. Doğrusu gelince düğmeye basıyorsunuz. Hata yapınca "**mı Smateh**" yazıp ekran kırmızı oluyor. Üç hata yapma hakkınız var. Bunun yanında zamanınız da var. Bu bölümü geçmek için kesinlikle suratı doğru yapmanız gereklidir. Bu bölümde merdivenlerden yukarı çıkıp en baştan öteki yerden aşağı iniyorsunuz. Bu olayı iki defa tekrarlıyorsunuz. Burada çok hızlı aynı zamanda dikkatli olmanız lazımdır. Çünkü iki si de size bu bölüm boyunca ancak yetiyor

Merdiven erden aşağı inerken dikkat edin hemen inmeyin. Çünkü adamlar çıkıp işinizi bitiriyor. Bu yüzden merdivenlerin ortasında, yukarı çıkıp onları vurarak en baştan aşağı inmeniz gerekmektedir. Burada size çok zaman kaybettiriyor. Bu bölümde adamınız sağa ve sola aşağı çaprazlara doğrudur, ateş etme özelliğine sahip oluyor. Bu bölümden sonra Clarence Baddiker'le karşılaşıyorsunuz. Clarence size gitmeniz gereken kişinin O.C.P'nin kurucu başkanı Dick Jones olduğunu söylüyor. Fakat Robocop yapılırken O.C.P'nin emanına ateş etmesi için programlanmıştır. Bu yüzden karşınıza E.D. 209 çıkıyor. Bu bir teneke yığınından başka bir şey değil. Onu yok etmenin bir tek yolu var. Ona yaklaşabildiğiniz kadar yaklaşın, silahlarından vurup kendini yok etmesini sağlamak

E.D. 209'u yok edebilseniz O.C.P binasından çıkın. Clarence Boddiker'ı öldürün. Bunun sonucunda O.C.P binasından başlarını kurtarın

Oyunda grafikler efektler güzel. İlk bölümde oyun başlarken "**Robocop**" demesi oyunu daha güzel kılıyor. İster inanın ister inanmayın Robocop ' Spectrum" 128'de daha iyi grafikli ve daha güzel efektli, tek anlıyamadığım aynı imkana sahip olduklarına halde niye Robocop 64 e daha kötü yapılmış.





DRAGON SLAYER

Oyunumuzun ismi sizi sakın yanıltmasın. **'Dragon Slayer'** bir kaç yıl evvel ekranlarımızda beliren ve daha sonra bir ikincisi çıkan 'Dragon's Lair'in ne bir devamı ne de aynısı sadece ortada bir telaffuz benzeşmesi var. **'Super Dragon Slayer'** yepyeni pırıl pırıl bir oyun.

Bu tip tüm oyunlarda olduğu gibi kahramanımız görevini yerine getirmek için level'ları geçmeli, canavarlarla boğuşmalı, nesneleri toplamalı ve uygun zamanlarda uygun şeyleri yapmalı.

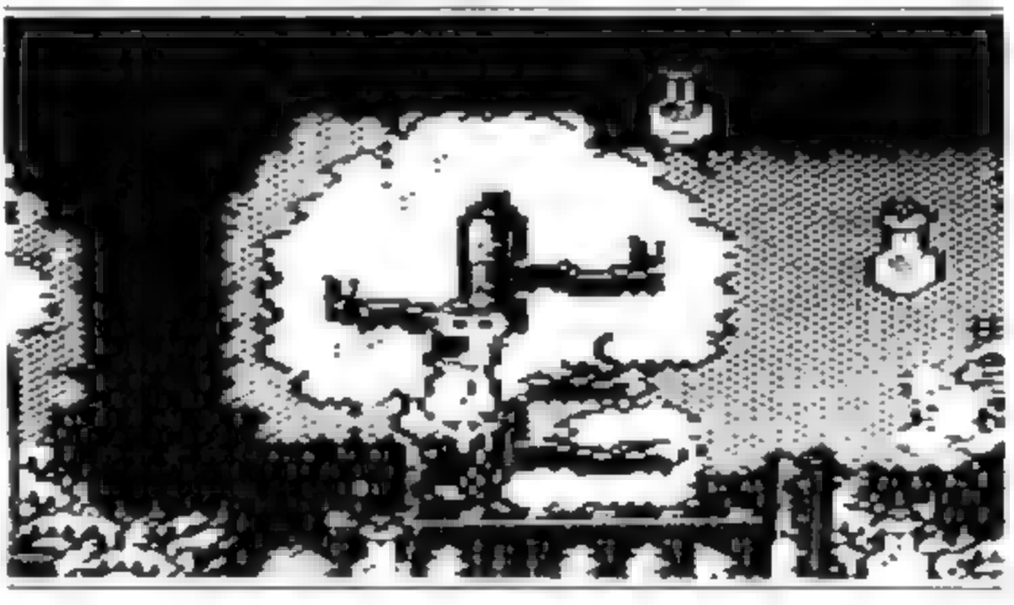
Oyunun başında kahramanımız bir büyücü şahsiyetinde. Ve ilk bölüm açık havada geçiyor. Kahramanımız ilk başta zayıf olan ateş gücünü arttırmak için etraftaki saldırgan canlıları ya da nesneleri vurması gerekiyor. Böylece ekranın üstündeki üç kutuyu doldurup tahrip, ateş ve zıplama gücünü arttırabilir. Ekranın üstündeki kutuları aktiv hale getirebilmek için klavyedeki rakamları kullanmalısınız. Etraftaki yaratıkları vurdukça ortaya çıkan kağıtları alırsanız enerjiniz artar. Hatta yaratıkları vurunca ortaya çıkan kitabı alırsanız tüm kareleriniz dolar ama kitabı almak için aceleci olmamalısınız aksi halde kitap bir süre sonra kayboluyor. Aynı şey diğer ortaya çıkan eşyalar içinde geçerli. Ekrandaki çukurları veya nehirleri geçmek için ağaçları kullanın ya da böyle yerlerin yakınlarına dikkat edin, çünkü mutlaka bir yol vardır. Ekrandaki üçüncü karenin içindeki kurbağa ise size uzak bir yere atlama gücünü kazandırıyor. Bu güç ise ilk level'ın sonlarına doğru lazım oluyor.

Ekranda beliren canavarlara devamlı ateş edip onu öldürürseniz boş olan kutunuz hemen dolar böylece kutunuzu doldurmak bir çok nesne vurmaya gerek kalmaz. Ayrıca enerjiniz bittiği zaman ekranın tepesinde **'Code Masters'** yazan bir grafik varsa demektir ki bir hakkınız daha var. Level sonunda ulaştığınız kaleye girebilmek için ise onu koruyan yaratığı öldürmelisiniz. Bundan ikinci kutudaki bombayı kullanarak yapabilirsiniz.

İkinci level'da ise kalenin içinde yine eskiden tanıdığımız ve yeni tanışacağınız yaratıklarla döğüşüyorsunuz. Bu level'da ekstradan bir kutuya daha sahip oluyorsunuz ve tabi büyücu karakterinden sıyrılıp daha üst bir düzeye yükseliyorsunuz. Artık sahip olduğunuz 4'kutunun son ikisini ayrı görevleri var. Bunlar sizi görünmez yapmak ve uçmanızı sağlamak. Bu level'da boşluk ve çukurlar daha fazla hatta bunlardan bazıları uçmanızı gerektirecek kadar uzun. Bu level'da enerjinizi en fazla yiyen yaratıklar yer bir ot gibi biten küçük yeşil şeyler. Size tavsiyem her zaman yüksekte dolaşın ve canavarlarca, çeşitli yaratıklara kısacası uçana kaçana dikkat edin, soğuk kanlı olun ve sakın unutmayın ki boşluğa düşerseniz hakkınızda olsa oyun sizin için biter.

Beni haftalardır meşgul eden bu oyun mutlaka alınması gereken bir program. Hem de hemen.

Hakan TİRALİ



KOMANDO'86

Komando 85'de kahramanımız lejyon askerlerinin kârargâhını basmış, esirleri kurtarmıştı. Fakat görevi bitmemiş, aksine lejyon askerlerine karşı kazandığı zafer ona bir çok düşman kazandırmıştır. Ve kahramanımız asker olmaktan çıkmış profesyonel bir komando olarak, Afrika ormanlarında haritaları birleştirerek kotü profesörü yoketmelidir

BAŞLANGIÇ "LEVEL 1"

Başlangıç bölümü de her bölüm gibi ormanda geçiyor. Görevinız ekranın altındaki sütunda sıra halinde bir anda beliriyor. İlk görevinız haritanın ana parçası olan dört ana parçasını bulmak. Onun altında enerjiniz var. Toplam 300. Bunlar ikişer ikişer azalıyorlar. Eğer tank ve asker mermilerine hedef olursanız, azalma daha hızlı olur. Bu nedenle oyun çok zor. Zamanı durdurmak için tek yol üzerinde "S" harfi bulunan kalkanı almak. Kalkan her bölümde yok. İlk bölümde bulunduğunuz yerden doğruca alta inin, hafif sağa dönün ve aşağı devam edin. Hiç bir askerle oyalanmadan ilk büyük girişte sola dönün ve üzerinde "S" harfi bulunan kalkanı alın. Artık bir süre mermiler size işlemez. Süratli bir biçimde kalkanın altındaki dolar işaretlerini alın. Bunlar size puan getireceklerdir. Daha sonra dümdüz sağa gidin. Ortaya ekranı ikiye bölün ağaç topluluğu çıkacaktır. Bunun yukarısından geçtiğinizde, dört adet kutu ve ortasında bir asker kârargâhı görürsünüz. Kutuları vurun, içinden çıkan kağıtlarda vurursanız, görevi başarmış olursunuz. Daha sonra dümdüz gidin ve ağaçların bitimindeki tel makasını alın, ve doğruca giderek yıldızın ortasında durun, böylece Level 2'ye geçersiniz

"LEVEL 2"

Buradaki amacınızda önünüze gelen döküman kutularını bulmak ve gaz istasyonunun bulunduğunuz yerden dümdüz yukarı gidin. Kutuyu görürsünüz. Kutuyu vurarak sola geçin ve tel makasını alın. Sonra yeniden sağa gidin ve ilk boşluktan aşağı sapın. Ağaçlardan oluşan labirenti takip edin. Bu sefer sizi uzay araçlarına benzeyen ölüm makineleri karşılıyor. Bunları ani ve hızlı hareketlerle öldürerek gaz varilini patlatın, böylece görevin bu bölümünü de başarmış olursunuz. Labirenti takip edin. Bu arada artık koruyucu kalkanın etkisi kalkar. Labirentin sonu yıldıza ulaşır. Yıldızın ortasına gelerek Level 3'e geçin. NOT: Görevi başaramasanız bile Level atlaya biliyorsunuz

"LEVEL 3"

Bulunduğunuz yerin solundaki hindistan cevizini alın, bu size ekstra puan kazandırır. Sonra yeniden açılış durumuna gelin ve dümdüz aşağı ilerleyin. Karşınıza üç tane tank sığınağı çıkacaktır. Bunlardan doğrultunuzdaki ortadakini vurun. Ve süratli bir biçimde aşağı kaçın. Tanklar sizi kovalasada siz daha hızlısınız. Sağa dönerek merdiven biçimindeki labirenti geçin, önunuze çıkan asker ve kârargâhları yok edin. Biraz sonra karşınıza dikenli tel sınırı çıkar. Dikenli teli kesin, (Bulunduğunuz durumun tersi ve joystick ateş) makaslardan biri eksilir. Düşmanlarınızı öldürerek sağa ilerleyin ve baştan üçüncü sokaktan yukarı dönün. Asker kârargâhını yok edin ve yıldıza ulaşın

"LEVEL 4"

Bu bölüm oldukça zor. Gayet soğukkanlı ve hızlı olmalısınız. Hemen yanınızdaki makası alın ve sağınızdaki teli kesin. Karşınıza çıkan tankı vurun ve yukarı ilerleyin. Sola dönün, sola ilerliyerek sol üst çaprazdaki teli kesin, karşınıza çıkan tankı vurun ve bundan sonra yoğun bir asker saldırısına uğrayacaksınız. Bunları atlatabilirseniz, doğruca dört taraflı telle kaplı bölgeye giderek herhangi bir ucunu kesin ve yoğun asker saldırısına soğukkanlılıkla cevap vererek kalkanı alın. Derhal oradan çıkarak sola ilerleyin ve ekranın bitiş hizasından yukarı çıkın. Yukarıdan ikinci yoldan dönerek tank yuvalarını yok edin. Dümdüz sağa ilerlediğinizde hafif alt sağa çapraz yapın. Üç tane hindistan cevizi görürsünüz. Onları alın ve eski konumunuza gelin. İleride makas tarlası görürsünüz. Toplam 6 makasın hepsini alın ve aşağı inerek sağa devam edin. Önünüze çıkan ardarda 5 teli keserek yıldıza ulaşın

"LEVEL 5"

Burada yanınızda bir makas. Dört taraf telle kaplı. Makası alın ve herhangi bir taraftan teli keserek dışarı çıkın. Hiç bir bölümde görülmemiş yoğunlukta saldırıya uğradığınızı göreceksiniz. Ben burayı geçemedim. Oyunu defalarca oynamama rağmen bu mümkün olmadı. Oyundaki zamanlı enerji büyük sorun çıkartıyor. Oyunda ayrıca yolda bulabileceğiniz bombaları atabilirsiniz

Komando 86'nın grafikleri 85'e oranla çok daha iyi. Başlangıç müziği çok güzel. Diğer komando oyunlarına göre adamınızın süratıda oldukça hızlı. Eğer komando tipi oyunlardan hoşlanıp bir Arcade oyunu almak istiyorsanız, bu oyunu kaçırmayın

Tuşla oynamak için:
CTRL: Sola hareket
2: Sağa hareket
OK: Yukarı hareket
SPACE: Ateş
CTRL+1: Yukarı sola çapraz
CTRL+OK: Aşağı sola çapraz
1+2: Yukarı sağa çapraz
OK+2: Aşağı sağa çapraz

BARIŞ YALÇINKAYA

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ

—Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109 K. 1. Büro 38. Tel. 148 43 83 Nişantaşı / İST.
—Ebuziya Cad. Özgiray Pasajı. 17. Büro: 32 Tel: 583 54 03 Bakırköy / İST.
—Mimarkemalettin Cad. 37/1
Tel: 526 58 37 Sirkeci / İST.

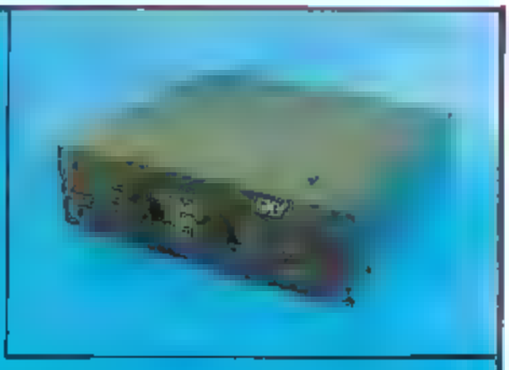
AMIGA

Commodore

SKY RECEIVER MTR-33

- Mon törünüzden artık TV yayınlarını seyredebilirsiniz
- B I, B III ve UHF de 3 program seçeneği
- Monitörün altına yerleşebilen ince ve geniş dizayn

SKY MODEM II

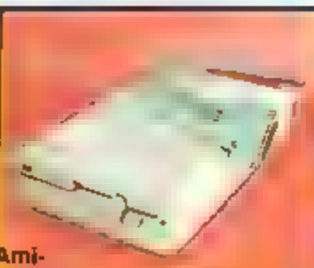


- Tüm RS 232 çıkışlı bilgisayarlara bağlanabilme yeteneği (Amiga ve C-64 dahil)
- 300 Baud Full Dublex
- 1200 Baud Half Dub ex
- 1200/75 Teletext Standardı
- Otometik cevaplama
- RS 232 ve TTL bağlantı
- CCITT ve BELL normlarına uygunluk

AMIGA SOUND SAMPLER

- Saniye'de 42 000 örnekleme yeteneği
- 1 mV ile 1V arası giriş hassasiyeti
- 5 2 mA akım harcaması (Extra beslemeye ihtiyaç yoktur)
- İleri teknoloji, ucuz ve kaliteli

AMIGA 5 1/4'' DISK DRIVE



★ 80 Track 880 K Amiga Formatı

★ 40 Track 360 K MS-DOS formatı

—ELEKTRONİK DF1 Booter

Anahtar gerektirmez External driveden boot etmeyi sağlar.

GÖZLEM BİLGİSAYAR
ANKARA
EMEK ELEKTRONİK
İSTANBUL
MİCRO SHOWY ANKARA
OSAM ELEKTRONİK
İSTANBUL
İVGAR ELEKTRONİK
İÇ BİLGİSAYAR ADANA
SUADİYE
ARES ELEKTRONİK
ADAPAZARI
TEK COMPUTER BURSA
ÇİNÇ SOFT SAMSUN
DATASOFT İZMİR

DOLPHIN DOS 2.0

EXPERT CARDIRIDGE 3.2

MULTI ICE III

- Tek parça ve isimle kopyalama
- Teybe iki değişik turbo ile kayıt
- Resim save, printer dump yeteneği
- Sprite inceleme öldürme, modify text
- Basicte yeni bir çok komut ve monitör
- Diskten 7 kat ve 25 kat hızlı yükleme
- Programlı F tuşları ,teyp turbosu ve daha birçok güçlü yetenek

FİNAL III

MULTI ICE II

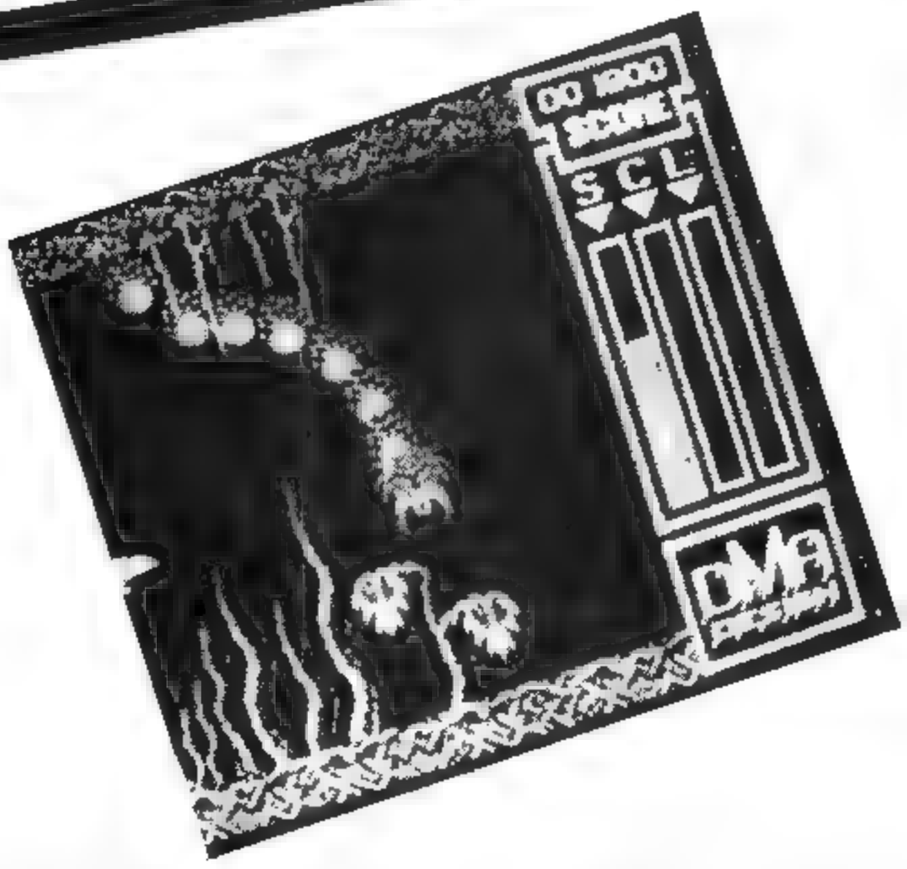
ICE MACHINE II

DISK MATE II

DİĞER İLLERE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

DAHA FAZLA BİLGİ İÇİN LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

MENACE



Salamander ve Katakis hayranları, işte sizler için vazgeçilmez bir uzay oyunu daha.

Yine her uzay oyununda olduğu gibi, bunda da önünüze geleni vurmalısınız.

Oyunun konusu bir duşman gezegeninde geçiyor. Amacınız ise gezegeni yok etmek

Zorluk derecesini seçtikten sonra oyuna başlıyorsunuz. Oyun 6 bölümden oluşuyor. Her bölüm gezegenin bir başka yerinde geçiyor Vahşi ormanlar, düşman üsleri gibi... Her bölümün sonunda büyük bir yaratıkla karşı karşıya kalıyorsunuz Eğer yaratığı öldüremezseniz bir sonraki bölüme geçemezsiniz

İlk olarak muhteşem ana geminizden çıkıyorsunuz. Küçük, fakat dayanıklı bir geminiz var. Artık herşey size bağlı. Göreviniz başarısız sonuçlanırsa, hem siz hem de anageminiz yok olur Bunun için çok dikkatli olmalısınız.

Düşmanlarınız her bölümde değişiyor. Ayrıca bir bölumdeki düşmanlarınız, biraz oynadıktan sonra yine aynı yerden tekrar çıkıyorlar Bir duşman filosunu vurduğunuz zaman kare biçiminde, üzerinde 1000 puan yazılı bir şekil çıkar Ona ateş etmeyerek alırsanız 1000 puan, ateş ederek birtakım ekstra güçlere sahip olabilirsiniz. Bunlar size; hak, lazer ateşi, hızlandırıcı, mermi ve arkaya doğru ateş gucü veren eşyalardır Lazer ateşini kullanabilmek için sadece lazeri almak yeterli değil. Ona görede mermi almanız gerek Aynı şey dığer silahlar için de geçerli. Fakat en etkili silah tabii ki lazer

Her bölümün sonundaki yaratığa az kaldığınızı belirlemek için müzik bir anda değişiyor Ayrıca yaratıkları öldürebilmek için hep bir yere ateş etmeniz gerek. Fakat her bolumün sonundaki yaratık değiştiği için bu yerler de değişiyor.

1. bölümdeki yaratık: Etrafa bakan gözünden vurmalısınız.

2. bölümdeki yaratık: Yanıp sönen ışığından vurmalısınız

3. bölümdeki yaratık: Kalbinden vurmalısınız

4. bölümdeki yaratık: Tam ortasından vurmalısınız

5. bölümdeki yaratık: Elinden vurmalısınız

6. bölümdeki yaratık: Ateş eden gözunden vurmalısınız

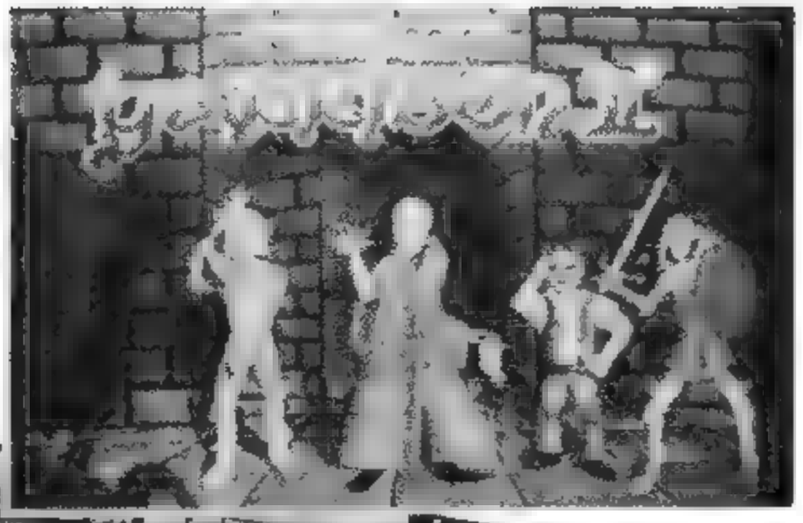
Bunu eklemeliyim kı, yaratıkların patlaması çok guzel yapılmış

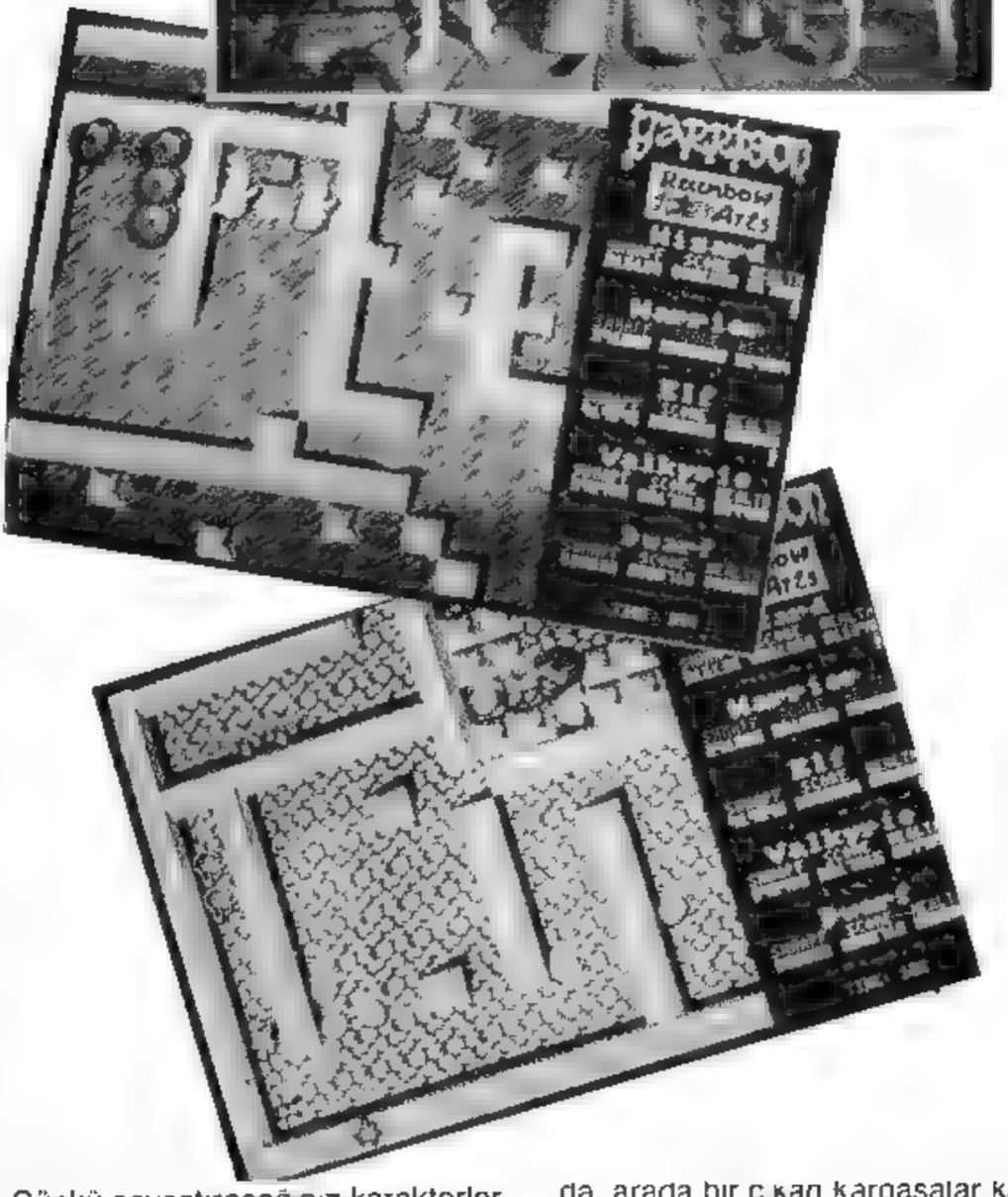
Oyuna 1 hakkla başlıyorsunuz. Ekranın alt ortasındaki ilk çizgi enerji çizginizdir Onun altında silahların cephane durumu gösteriliyor Arka grafiklere veya ekran yanlara çarptığınız zaman birşey olmaz Fakat düşmana çarptığınız zaman enerjiniz azalır

Eğer oyunu bitirebildiyseniz, geminizin ana gemiye döndüğunu ve anageminizin oradan uzaklaşırken gezegenin formda kaldığını göreceksiniz

Oyunun grafikleri ve muziği guzel. Fakat arka plandaki grafikler daha güzel olabilirdi

Ufuk METİN





Son zamanlarda çıkan GAUNLET tipi oyunlara yeni birisi daha eklendi. Oyunumuz bir bakıma GAUNLET ın geliştirilmiş kopyası. RAINBOW ARTS ya gaunlet'i eksik gördüğünden yada piyasaya sürecek başka oyun bulamadığından bu oyunu piyasaya sürmuş

Oyun başladığında ufak bir pencere de reklam panasonu göreceksiniz Eğer biraz beklersiniz oyun sembollerini ve bulacağınız eşyaları görebilirsiniz. bundan sonra aralık tuşuna basarak menüye geçebilirsiniz Burada kendi grubunuzu seçeceksiniz. Sizi tavsiyem 5 kişiyde seçmeniz. Karakterlerin ozellikleri

WIZARD: Bu büyücü ruhlara (ghosts) ve ölçülere (death) karşı avantajlı.

WARRİOR: Bu savaşcı vücut doğüşlerinde avantajlı. Mesela nöbetçilere karşı daha etkili

VALKRİE: Bu karakter kadın savaşçıdır ve savaşçıyla aynı avantajlara sahıptır

DWARF: DWARF gaunlet'te olmayan bir karakter. Fakat o kadar yararlı değil. Tek özelliği buyülerden fazla yara almaması.

ELF: Bu da dwarff gibi fakat sihalı daha etkili

Kendi grubunuzu seçtikten sonra oyuna başlıyorsunuz. karşınıza çıkan ekran oyun boyunca, oyun durdurulduğunda (Z tuşuyla) ve bir bölum bitirildiğinde karşınıza çıkacaktır Bu ekranda karakterlerin şekilleri, enerjileri (HEALTH) ve scorunuzu görebilirsiniz bundan başka karakterlerin elinde olan anahtar sayısını görebilirsin

Oyun başladığında karşılaşacağınız manzara biraz üzücü olacak Çünkü savaştıracağınız karakterler küçuk grafiklerden oluşmuş her ne kadar spraytlar ufak olsada oyun gerçekten zevkli. Hele 2 veya 3 kişi oynandığında haylı zevkli

1 nolu oyuncu 1'e basar ve 1 porttaki joystickten oynar

2 nolu oyuncu 2'ye basar ve 2 porttaki joystıkten oynar

3 nolu oyuncu ?, = ,(, , O . tuşlarıyla oynar

Her nekadar 3 nolu oyuncu biraz dezavantajlı olsada arkadaşlarının koruması altında ilerleyebilir

Oyun her ne kadar monoton olsada, arada bir çıkan kargaşalar kavgalar oyuna neşe katt ğı gibi bulunan hazinelerin eşit olmaması çıkan kavgalar daha da arttırıyor Yalnız gaunletteki gibi birbirinize yaptığınız hasarlar sayılmamazlık edilmiyor. Kısacası birbirinizi temizleyebilirsiniz

Oyunda sayısız canavarlar savaşmak haylı zamanınızı alacaktır. Bunun için yuvaları temizlemeye bakın Kırmızı kutular nobetçilerin ve kırmızı yaratıkların, gri noktalar veya iskeletler ruhların yuvaları olmaktadır Oyunda size bol sabır diler

Mert Gökkaya

CARRIER COMMAND

Carrier Command, başında sıkılmadan gününüzü geçirebileceğiniz bir Simülo+Strateji'dir. Oyunda çok büyük bir vurucu güce sahip bir uçak gemisini kontrol ediyoruz. oyun boyunca gemi, onun bütün silahları ve bölümleri emrimizde.

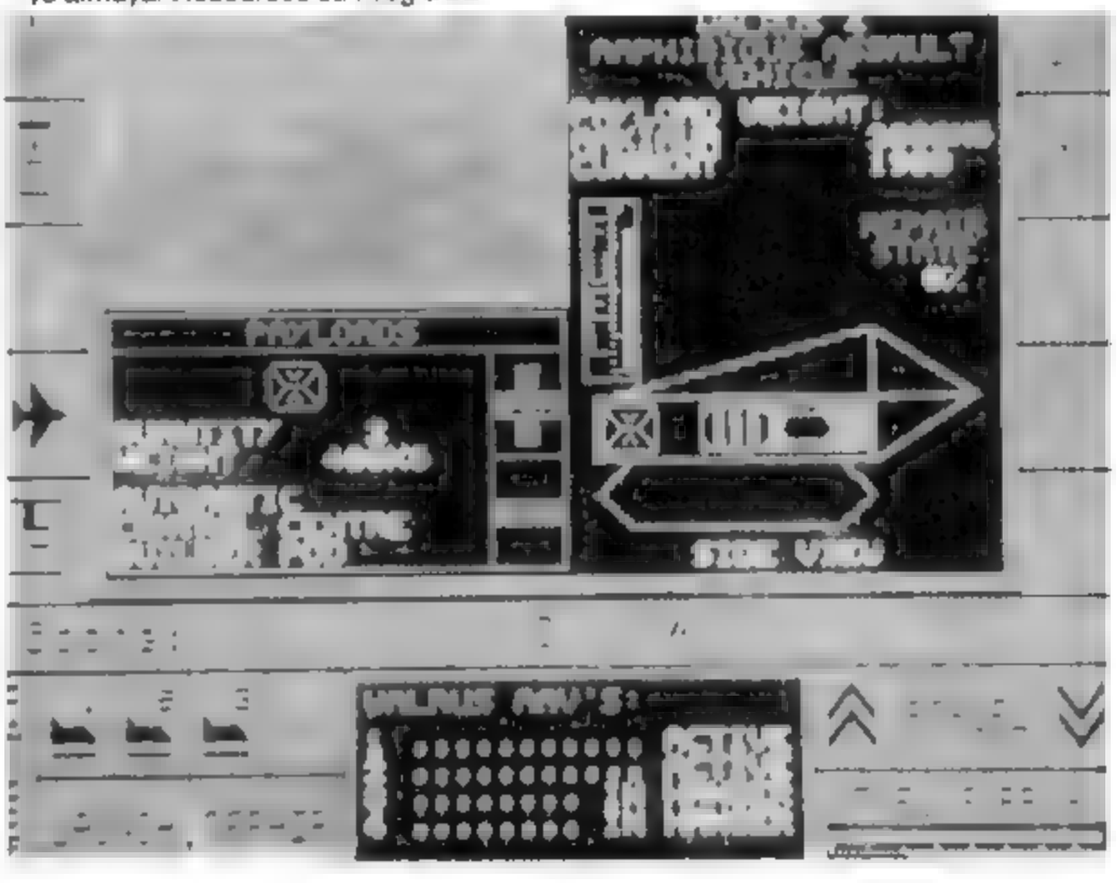
"3. Dünya savaşından sonra kıtalar yok olmuş, sadece 30 kadar ada kalmıştır. Biz eski bir uçak gemisi olan EISENHOOVER'ı Vulcan adlı dost adada bakıma alarak Modern silahlarla donatıyor ve bu gemiyle bütün adaları işgal etmeye çalışıyoruz."

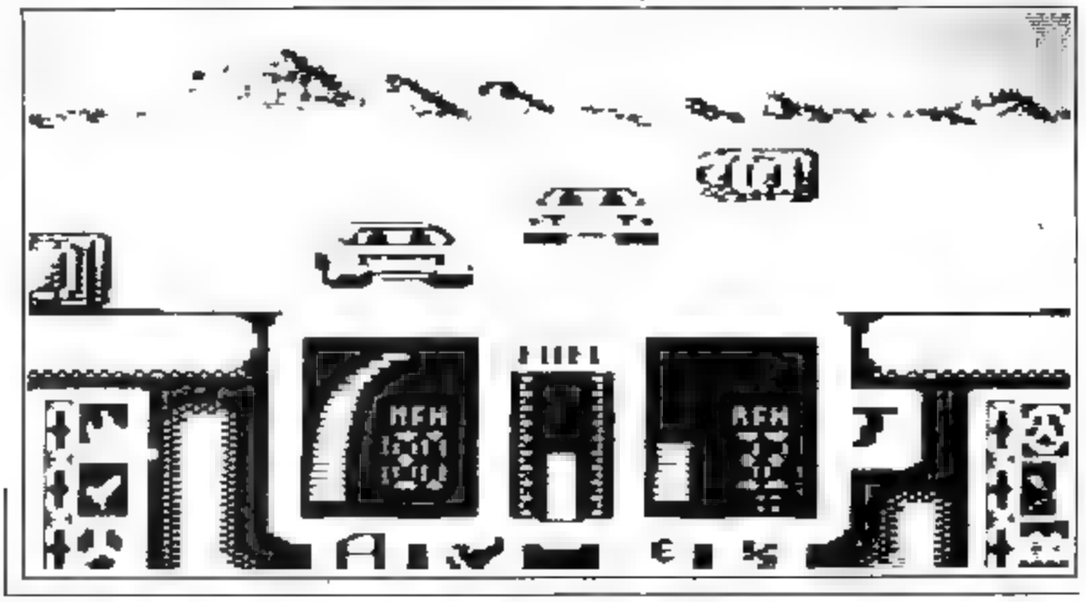
Daha öncede söylediğim gibi gemimiz çok kuvvetli silahlarla donanmış durumda. İlk silahımız geminin sabit silahı olan devasa lazer topudur. Bu silahın son derece gelişmiş zum teknikleri sayesinde çok uzaktaki küçük hedeflere bile isabet kaydedebilirsiniz. İkinci silahımız yıkıcı güce sahip "Hammerhead Cruise" füzeleridir. Bu füzeleri kullanmak için hedefe arkanızı dönüp, **"Vieving Drone"** ile füzeyi atın. 3. silahımız ise süper ağır görevler için tasarlanmış "AAV walrus"lardır. Bu silahınız aslında virüs bombası, telli roket ve kimyasal lazer taşıyabilen amfibi tanklardır. Eğer virus bombasını düşman kuvvetlerinin karargahına atarsanız, düşman, adayı terkeder. Gemimizin son silahı çevik Manta Fighter'lardır. Bunlar, son derece kıvrak avcı- bombardıman uçaklarıdır. Manta Fighter'lara ısı füzesi, yıkım bombası veya lazer topu gibi silahlar koyabiliriz. Yıkım bombası, aslında birine bağlı birkaç bombacıktan oluşmaktadır. Her zıplayışında bir bombası patlar.

Gemimizin sadece saldırı silahları yok, savunma amacıylada bazı aletler (güdümlü füze yanıltmak için **"Infra Red Flare"**, füzenin yolunu kesmek için **"Drone"**) taşıyor

Bir adayı ele geçirmenin en kolay yolu adaya gelmeden bir Manta Fighter'ı füzeyle doldurup adanın direnişini kırmak, sonrada Walrus'larla adaya çıkartma yapmaktır

Başka adalara gitmek için hareket ikonunu seçin. Burada Carrier Map ve Prog'a basarsınız, otomatik pilotu devreye soktuğunuzda doğru seçtiğiniz adaya gidersınız. Gelelim oyunun en önemli kısmı olan takviye almaya: Resources'da Prog'a basarsanız, eğer düşman adalarınızın arasındaki iletişimi kesmemişse son ele geçirdiğiniz ada takviye adası olur. Bu durumda takviye almak için ilk önce stok ikonunu, daha sonra eğer silah almak istiyorsanız "SUPPLY PRIORITIES", yakıt almak istiyorsanız "FUEL PRIORITIES"e basmanız gerekir. "SUPPLY TRANSFER" ile silahları, "FUEL TRANSFER" ilede yakıtı transfer denizaltısına yükledikten sonra yükleme ikonuyla transferi bitirebilirsiniz.





OVERLANDER

Super bir posterve büyük bir hayal kırıklığı, işte "**Overlander**" Muhteşem posterine rağmen böyle bir oyun olması beni büyük bir hayal kırıklığına uğrattı. Overlander'dan Test Drive kalitesinde bir oyun bekliyordum. Evet, anladığınız gibi oyun araba similasyonu. Siz özel bir firma adına tutulan silahlı bir arabayla 5 ayrı bölümü bitirmeyi bekleyen bir şoförsünüz. Oyuna başlarken hangi firma adına çalışacağınız soruluyor. En çok para vereni seçerek işe başlayabilirsiniz. İlk önce yakıt almanız lazım. Eğer oyunun başında sonsuz yakıt şıkkını seçmişseniz hiç yakıt almayın, boşuboşuna para harcamış olursunuz. Daha sonra arabanız silahlandırmanız lazım. Alacağınız silah ve gereçlerin bazıları her level başında yeniden alınmalı, bazıları ise bir kere alındığında bir daha almanıza gerek kalmıyor. Tabii bazılar bütçeniz zorlayabilir. Ama ilk başlangıçta alamadığınızı diğer levellarda alabilirsiniz, çünkü devamlı para kazanıyorsunuz. Şimdi listeyi inceleyelim.

SUPER BRAKES: Fren, ani duruşlara ihtiyacınız olacak, alınması gereken seçeneklerden birisi.

TURBO CHARGER: Aracınızın daha süratli gitmesini sağlar. Fazla gerekli değil.

LEAN BURNER: Virajlarda savrulmayı önler. İyi bir sürücü iseniz almanıza gerek yok.

BATTERING RAM: Enerjinizi arttırır.

RAMDER PLATING: Vuruşlara karşı dirençli zırh. Almanıza gerek yok.

ARMOUR PLATİNG: Askeri zırh, yapılan çatışmada lazım olacak, mutlaka alın.

BULLET PROFING: Mermi koruyucusu. Armour platingi almışsanız, almanıza gerek yok.

WHEEL BLADES: Tekerlek bıçakları. Kapıştığınız arabaları safdışı bırakmak için bire bir. Mutlaka alın.

FLAME THROWER: Alev topu. Önünüze çıkan motosikletliler yakabilirsiniz.

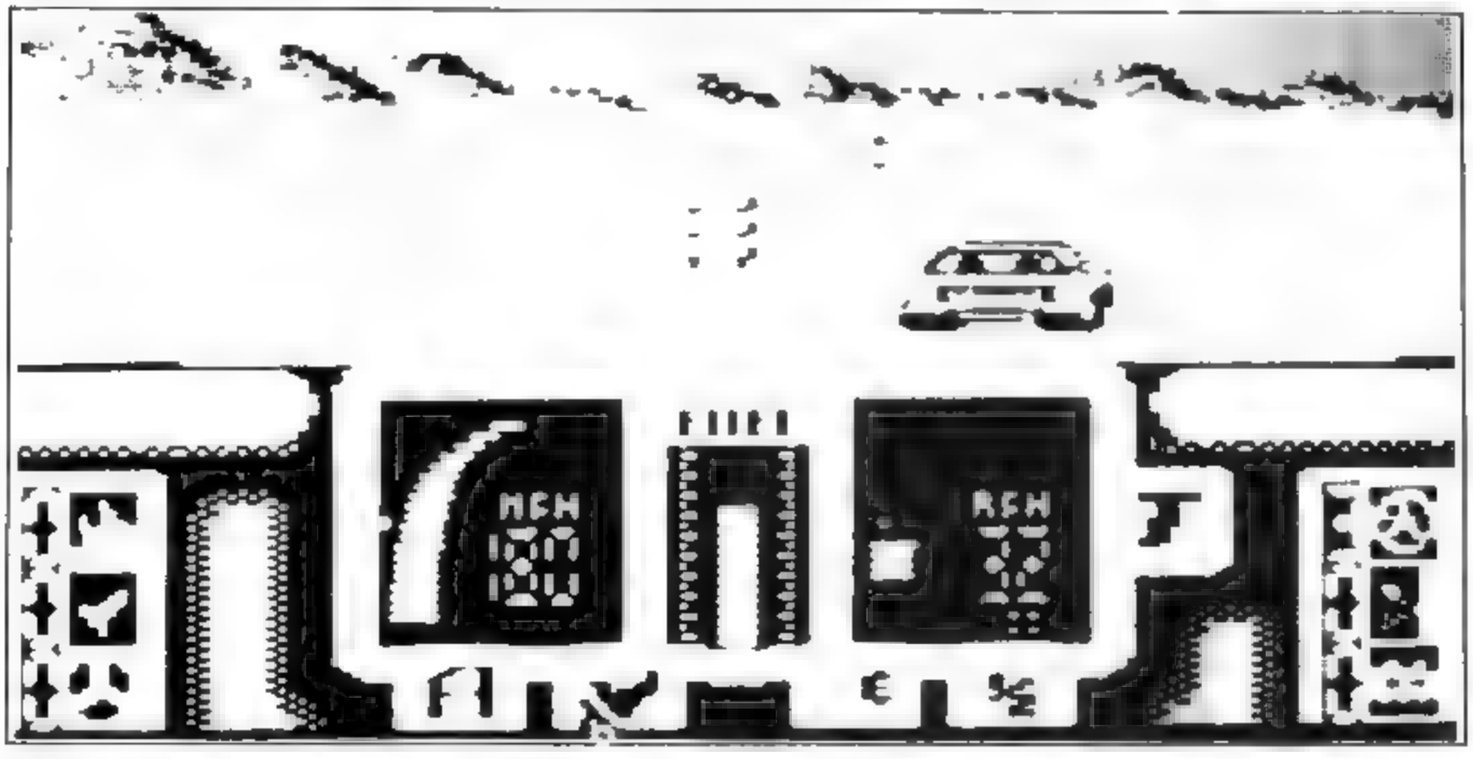
ROCKETS: Uzak hedefler için birebid.

SMART BOMB: İyi atışlarla iki motorsiklet yok edebilirsiniz.

EXTRA LIFE: Fazladan can.

Oyun başladığında arabayı arkadan görüyorsunuz. Ayrıca arabanın göstergeleri önümüzde. Hangi silahları taşıdığımızı, kaç mermimizin, ne kadar gücümüzün kaldığını burada öğrenebiliriz. Oyun 5 ayrı levelden oluşuyor. Oyuna hızlanarak başlıyoruz.

Bunun için Joystiği ileri itmeniz yeter, sabit olarak 180 km hızla ilerliyoruz. Joystiğin düğmesine basarak Flame Thrower, roket veya bombalardan hangisini almışsak onu atıyoruz. Üçü içinde grafik aynı, dumdüz ileri giden mermi. Bu mermiler sayesinde bizi safdışı bırakmak isteyen motosikletlileri vurabilirsiniz. Bu motosikletlere ve yolun kenasındaki engellere çarpmamamız gerek. İlk Level'da olduğu gibi diğer Levalların sonunda önümüzde sollayamadığımız ve vuramadığımız bir dev arazi aracı çıkıyor. Ona çarpmadan attığı bombalardan kaçabilirseniz araç yok oluyor ve level atlıyorsunuz. Diğer Level'larda karşılıklı yer alıp yola mermi atan barikatlardan sıyrılabilmek için çabalayıp yolda devrilen araba enkazlarının oluşturduğu konvoyda slalom yapmalısınız. Son iki levelda gece oluyor. Ayrıca mezarlıkta ilerlerken yol üzerinde bulunan mezar taşlarını süratinize rağmen



atlatabilmelisiniz

Oyunun en zevkli yeri size rakip çıkan otomobilleri onlar sizi yol dışına çıkarmadan onlara sabdırmak. Eğer başta "**Wheel Blades**"i almışsanız rahatlıkla onları saf dışı edebilirsiniz. 5 bölümde geçerseniz iyi yarıştığınıza dair bir not belirliyor ve isminizi yazıyorsunuz

Overlander sizi eğlendirip, kolay sıkılabileceğiniz bir oyun.

Barış YALÇINKAYA

TAYLAN TİCARET

Bigisayar & Elektronik

Bilgisayarla ilgili tüm Sorunlarınız için... Taylan'a gelin...

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZİÇİ Bılgisayar ege bolgesi genel dağıtımı

- **GÖGE KOM. ŞTI.** Oyun, eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
- **KİNG LIMITED** Urunleri Ege Bölgesi genel dağıtımı
  Final III - Multi Ice II ve diğer kartuşlar
  3 5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
  Commodore adaptörler ve tüm bılgısayar yardımcı malzemeleri
- **EBONY BİLGİSAYAR EĞİTIM MERKEZİ** İngilizce eğitim programları
  Ege bölgesi genel dağıtımı
- **64'ler DERGİSİ** Ege Bolgesi genel dağıtımı
- MSX - SINCLAIR COMMODORE AMSTRAD - ATARI
  Oyun, eğitim ve iş programları
  Disket oyunları ve kasette disket oyunları
- **Atari ve Commodore Işıklı Kalemler**
- Her marka **PC ve yazıcılar, Joystick'ler,** 3 5 inch ve 5 25 inch **disketler**

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

: Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK -İZMİR

HAYATIMIZI DEĞİŞTİREN ÇİP HARİKA

Deniz AKSOY

Sadece yeni doğan bir bebeğin başparmak tırnağı inceliğinde olan bu cismi mumu söndüren bir üfleme yerinden kaldırabilir. Parlak ışıkta bir sabun köpüğü gibi parıldar. Ana maddesi silikon, yani bildiğimiz plaj kumudur. Çip adı verilen bu gümüş grisi parça çağımıza adını verecek kadar güçlüdür.

En basit anlatımla, çip elektronik bir devredir. Silikon bir taban üzerinde özellikle ince metal tabakalardan yapılmış olan tellerle birbirine lehimlenmiş anahtarlardır. Mikroskop altında çipin narin zemini kilometrelerce yüksekten görünen büyük bir şehrin yolları, binalarını andırır. Daha ilginci, bu bir kenarı 1/4 inç (0.6 cm) olan silikon parçacık dünyanın ilk elektronik sayısal bilgisayarı NETAC'tan 10 defa fazla elektronik parça ihtiva eder. Bu arada ENTAC'ın ağırlığının 30 ton olduğunu da unutmamak gerek.

Çip bir de ucuza mal olsa ve bütün elektronik parçaları bir arada toplanabilse gerçekten büyük bir buluş olacak. Gene de mantık ve hafıza kapasitesini üstünde toplaması ona insan zekasının özelliklerini kazandırmaktadır. Böylece Çipin de insan beyni gibi hudutsuz kullanım yerleri vardır.

Çipin kullanıldığı bir saha da ev tipi bilgisayarlardır. Geçen yıl 800.000 den fazla çip, bunların el tipi hesap makinaları ile ilk kuşaktan kuzen olduğunu bilmeyen, bilmek için çaba sarfetmeyen kişilere satıldı. Çünkü çip bunların kullanımını kolaylaştırıyordu.

Şahsi bilgisayarların omuzlarında düzinelerce yeni hizmetler vardır. Şimdi çok garip görünmesine rağmen bilgisayarların sağladığı kolaylıklar arasında elektronik postacılık, gazetecilik, evden banka işlerini halletme ve alışveriş kolaylığı yeralmaktadır. Bu arada akla hemen bazı sorular gelmektedir. Herkes kendi faydalanacağı dalı seçerse çok mu kısıtlanmış oluruz? Eğer alışverişlerimizi evden yaparsak, borçlarımız evden öder, yanımızda daha az nakit para taşırsak sokaklar daha mı emin olacak? İşçiler işlerini evde bilgisayar ile yaparlarsa çok mu elektronikleşirler? Bilgisayarla büyüyen çocuklar fakirlik açlık ve savaşa tesirli çareler bulabilecekler mi?

Bu sorular çip'in doğum yılı olan 1959 dan önce hayal bile edilemiyordu. Fakat 20 yıl içinde bu sorular güncelleşecektir. Cip'in hayatımıza ne kadar hızlı girdiği, ne kadar geniş çapta kullanılmaya başlandığı düşünülürse bu hiç de süpriz sayılmaz.

Gelecekte bir tek çipte birmilyar transistör olacaktır. Bugünkünden bin kat daha fazla. Bu yapıdaki bir hafızı açıpı 200 uzun roman metnini üstünde saklayabilir. Likit Helyum ile soğutulmuş çipler ise bugünkünden çok daha güçlü bir bilgisayarın ortaya çıkmasına neden olacaktır ki bu çipin merkezî ünitesi bir greyfurt kadar ve biraradadır.

Bilgisayarlar konuşabilir, konuşmalarımızı dikkatle dinler, veya okuyabilir. Bazıları usta bir doktor, kimyager, jeolog gibi hastalık teşhisi koyar, molekül imal eder, maden yatağı bulur.

Mikroelektroniğin patlaması çok geniş alanlara yayılmıştır. Burada kaydedilen birkaç derin yer sarsıntısı çip devrinin altında ve ilersinde neler yatmakta olduğunun sısmik bir profilini vermektedir.

Çip tasarımcısı Dana Seccombe, 450 000 transistörün buhar yüklenmiş Tungsten tel ile birbirine bağlanmasının, Los Angeles kentindeki bütün yolların bir toplu iğne başına resmedilmesi kadar güç bir iş olduğunu söylüyor. Colorado'daki Hewlett Packard şirketi ise bu minik aygıttan para üreten bir tohummuş gibi nakit para kazanmaktadır.

Yirmi seneden fazla bir süredir, çip üzerindeki komponetlerin miktarı mühendislerin çalışmalarıyla her sene iki kat artmaktadır. Mühendisler işe komponetin büyüklüğünü azaltıp, kedi bıyığı kadar ince tellerle lehimlemekle başlamışlardır. Bu teller nohut büyüklüğündeki metal kutulardaki Silikon veya Germanyum kristallerinden çıkan tellerdir. Üç bacaklı bir

tabureye benzerler, ama aslında basit bir elektronik anahtar-transistördür

İlk transistör 1947 yılında Bell telefon laboratuvarlarında imal edilmişti. Bu ilk I.V.larda ve bilgisayarlarda-örneğin ENIAC-ki elektrik akımını kontrol eden veya büyüten cam tüplerin yerini almak için imal edilmişti. Bu vakum tüpleri transistorlardan daha fazla ısı veriyor ve kendileri de yanıyordu

Fakat transistorların da kötü yanları vardı Genellikle yassı, yılankâvi tellerle döşenmiş plastik kartlar devre levhalarını kırıyordu. Çare olarak transistorlardaki kristalın devre levhası gibi vazifelendirilmesi bulundu. Böylece entegre devreler ortaya çıktı

Bugün dünya teknolojisinin üstünlüğü yalnızca çipe dayalı olduğu için mühendisler onu elektronığın ham petrolü diye adlandırmaktadırlar

Çipte lehimle bağlanmış tel olmadığı için zayıf noktaları azalmış ve üstün güvenceli olmuştur. Çip minik olduğu için gönderilen elektriksinyalleri bir anahtardan diğerine kısa yollardan vardır ve bu zamanlamada büyük kazanç sağlar. Ayrıca 1000 transistorlu bir çip 10 taneliden çok daha fazla iş yapar, daha hızlı çalışır ama maliyetleri aynıdır.

Bu büyük performansı gören mühendisler ekonomik şartların da uygun olduğunu görerek çip üzerindeki transistor sayısını arttırmak için yarışa girdiler. 5000 transistorle dijital saati işlettiler, 20 000 lik bir çip ise cep hesap makinasını. 100 000 lik küçük bilgisayar ise odalar kadar büyük eskilerine eşittir. 100 000 den fazla transistorihtiva eden çiplere ise VLSI denir Bunların karmaşıklığını anlıyabilmek için Dana Seccombe'un çizdiği plana bakmak yeterlidir 120x240 cm. boyutlarındaki bir rulo kağıt uzerinde çizilmiş binlerce kare ve dörtkdörtgen, bir çip planının sadece ufak bir bölümüdür. Bu planların tamamı birspor sahasını kaplıyacak büyüklüktedir. Özel olarak imal edilmiş olan bilgisayarlar çiplerin devrelerini çizer, transistorlarla ilgili tasarımlaryapar, bunların birbirine nasıl bağlanacağını ve performanslarını içerir bilgileri saklar. Ama hiçbir bilgisayar belli bir zamanda VLSI çipinin tellenmesi için uygun yolu gösteremez

Mühendisler bu konuda üşenmeden çalışıp yanlışları bulmaya, onlara çözüm getirmeye çalışmakta ve video ekranına bağlı elektronik kalemlerle tekrar tekrar ara bağlantıları yapıp transistor gruplarını yeniden yapmaktadırlar. 1990 da çipi biraz büyüterek üzerine 10 milyon transistor yerleştirmeyi umut etmektedirler. Bunu yapmak Alaska'nın iki katı büyüklüğünde bir şehir inşa etmek kadar güçtür

Çip imal etmek hem yorucu hem de geniş yeristeyen bir iştir. San Fransisko'nun güneyindeki Silikon vadisinde ki İntel şirketinde bir Mikroişlemcinin 3 ay gibi bir zamanda imal edildiği söylenmektedir. Mikroçip imalatının yapıldığı odalara ancak mikroçip imalatının öncüsü İntel şirketinin geliştirdiği özel giysilerle girilebilmektedir. Çunkü bu odalara girecek bir toz zerresi mikroskobik boyutlardaki çip devresi için bir kaya parçası kadar tehlikeli olmaktadır

İmal odasına girildiğinde jilet incelğinde, perdahlanmış ayna kadar düz silikon parçalarının küçucuk plaklar gibi tepsilere dizilmiş olarak saklandığı görulmektedir. Erimiş silikon kutleden alınan bu kesitler fevkalade saf olup enleri 5 inçtir. Herbir silikon dilimi yüzlerce çipin tabanı olacaktır. Bu yarı geçirgen silikon iki sebepten dolayı tercih edilmektedir. 1, Silikonun elektrik taşıma kapasitesi içine karıştırılacak belli miktarlardaki maddeyle değiştirilebilir 2, Silikon yüzeyler kolaylıkla oksıde edilerek, paslandırılarak elektriğe karşı koruyucu bir cila oluşturulabilir.

İlave edilen kimyasal maddeler silikon gofretin tepesinden tabanına, birbiri üstune gelen geçirgen alanlar ortaya çıkarır. Bunların arasına pencere açarak transistorlar yaratılır. Nihayetinde gofrete ara bağlantısı isteyen 12 kadar tabakayla bir aluminyum tabaka konur. Son birişlemle de geçirgen flamanlar göze görünecek şekilde ortada bırakılır

Yeni bir çipin kontrolü çipin çevresindeki metal yataklara iğne benzeri sıvrı uçları bastırılarak yapılır. Bu şekilde saniyede 10 000 elektrikli kontrol yapılabilmektedir. Başarılı cipler gofretten elmas birtestere ile ayrılır Bunlar daha sonra birbirlerine bağlanır ve altın çerçevelere telle tutturulur. Küçük seramik kutulara konup kutular mühürlenir, paketlenmiş bir çip grubu siyah kirkayaklardan oluşmuş bir gruba benzer

Elektronik parçaların düzinelercesi ev bilgisayarlarında kullanılır ve bu kendi kozalarında bir gazetecinin kalemi ve defteri kadar kullanışlı olurlar

Ev bilgisayarlarının birgun portatif daktilo büyüklüğünde olmaları hayal edilmektedir. "Floppy Disketler" 45'lik plakların çapında olan plastik kaplanmış yüzeylerdir. Onlar da kasetler gibi bilgi temsil eden manyetik alanlarla şekillendirilmişlerdir. Bilgisayarı alıcı hale getirebilmek için ana bir disk vardır. Ayakkabı kutusu şeklindeki bilgisayar bağlantılı Disket Sürücü, disket ve bilgisayar arasındaki bilgi alışverişini sağlar.

Disket, disket surucuye konup çalıştırılınca disket sürücü disketi dondürmeye başlar

Bilgisayarların çoğu, kişisel bilgisayarlar da dahil, bilgiyi 8'lik elektrik dalgalanmaları şeklinde alırlar Bu dalga zincirlerine byte denir, bilgisayar cipleri arasında, raydaki trenler gibi yön değiştirerek hareket ederler. Bir byte, I veya O'lardan oluşan 8 bit'ten meydana geldiğine göre, bu "Trenlerdeki" "vagonlar" 256 değişik şekilde yerleştirilebilir. Bu da makalede gerekli her harf, sayı ve noktalama işaretinin herbirinin ayrı ayrı ifade edebilmek için gerekli birleşmelerden fazlasını verir. Veya bir bilgisayarda, ifade etmek ve tab edebilmek için gereklıden fazlasını verir

Komutları yerine getirebilmek için, bir bilgisayar merkezi işlem ünitesine dayanır. Bu "beyin" kişisel bilgisayarlarda, bir tek çip-mikroişlemci-şeklindedir. Eğer bu silikon parçasına mikroskop altında bakacak olursanız, tren yollarına benzer şekiller göreceksiniz. Bunlar "I" ve "O" lık elektrik dalgalanmalarını ifade eder.

Çip yapımında görülen bazı erişilmesi güç değişikliklerin gözden geçirilmesi hayret vericidir.

TASARIM: Hewlett Packard mikro işlemcisinin çizim ve planlamasını bir gurup mühendis 18 ayda tamamlarken, Üniversite öğrencileri artık karmaşık çip tasarımını California Teknik Enstitüsünden Prof. Carver Head ve Xerox şirketinden Lynn Conway'ın ortaya çıkardığı yeni prensipleri kullanarak daha çok kısa bir zamanda yapmayı öğreniyorlar.

IMALAT: Mikrodevrelerin, küçültülmesi, Çiplerin fazlasıyla dikkatlice yapabilmek için gerekli yeni aletleri ortaya çıkardı. New York'un doğu yakasındaki IBM fabrikasında elektron ışınları tasarlanmış çipleri bilgisayarlardan direkt olarak, silikon gofrete taşımaktadır. Ve bu işi, New York'dan New Orleans'a giden gemicinin gemisini tam rotasında tutması gibi büyük bir hassasiyetle yapmaktadır.

KULLANILAN MADDELER: Diğer bilim adamları ise gofrete ışınlanmış kimyasal maddelerle, Çip devreleri yapmaya çalışmaktadırlar. Bunun hedefi, çiplere daha fazla transistör sıkıştırmaktır. Bu işlem ayrıca gofretlerin silikondan 10 kez daha hızlı elektrik geçiren. Gallium ve Arsenik ile kaplamaktadır. IBM bu konuda bir öncü makinayı birkaç yıl içinde imal etmeyi ümid etmektedir

Çipin içindeki bilgilere rahatça girilebilmesi, günümüzün önemli problemlerinden bir başkasıdır. Bazıları Çip'teki hassas bilgiyi nasıl saklıyacağını düşünürken, diğerleri de bunu intikam, eğlence veya kar sebebiyle ele geçirmek isteyebilir. Bu üç harekette bilgisayar suçlarında yer almaktadır.

Gençler boş eve giriyormuşçasına uzun mesafeden bilgilere girmektedir İki California'lı çocuk, telefon hattını kullanarak Kentuely'daki yarış atları hakkındaki bilgiye girdi. Zamane çocukları çip ile getirilen inanılmaz bir hız ile yaramazlık yapıyorlar. Bu hız ile hayatlarımızda başlamak üzere olan bir ihtilali fark etmemek imkansızdır. Gelecek yıllarda bu çip devrinin teknolojide yavaş yavaş sosyal etkiler ile küçülerek önemsiz olacağı görülecektir. Bilginler, bir gün zekamızı arttırmak için çipi kafamıza yerleştireceğimizi düşünmektedirler. İlerde çiplerle daha iyi bir dünya dileğiyle hoşçakalın.

KEMAL DENİZ AKSOY

PÜF NOKTASI

The Last Ninja II: Bu oyunun "Ofis" bölümünun sonunda helikoptere biniliyor bunu yapmak için helikoptere önünüzü dönüp "sol alt" köşeye çekmeniz yeterli.

Emlyn Hughes Soccer: Bu oyunda bir maçı kaybediyorsanız "Run Stop" tuşuna basmanız yeterli olacaktır. Eğer takımda bir değişiklik yapıp maça başlamak isterseniz "Run Stop + Restore" yapmanız gerekir.

Rocket Ranger: Eğer lunaryum almak için gittiğiniz yerde zor duruma düşerseniz ekranın en soluna gidip "sol alt" çarpraza çekin. Bundan sonra hiçbir mermi sizi etkilemez. (64 version) Not: Rocket Ranger'da 5 roket parçasını ve 200 Lunaryumu tamamlayınca uzaya uçuyo ve uzaylılarla savaşıyorsunuz eğer kazanmak istiyorsanız ekranın ortasında durmanız gerekir.

S. Sport Soccer: Eğer oyunda kaleciyi yönetemiyorsanız. Bir kerede Punkçu adamı kaleye geçirin.

PÜF NOKTASI

HEXULUS:

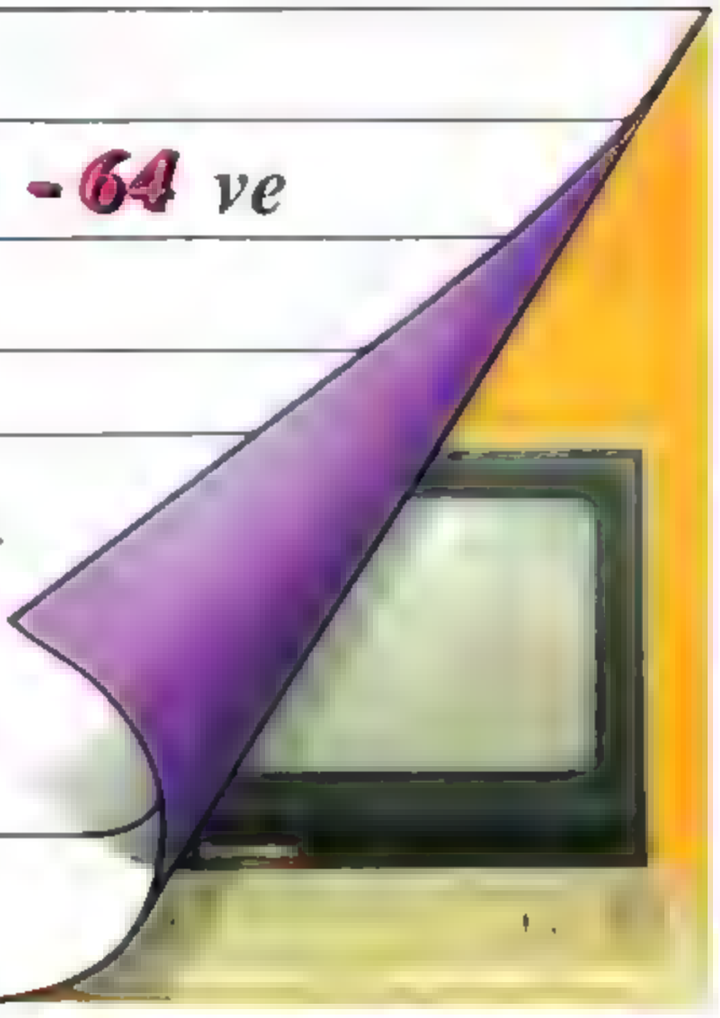
Eğer açılmış ekranında **"HELLOLAMJMP"** yazarsanız kuleyi bitirmek için sınırsız yaratığa sahip olursunuz. Hâla mı güç geliyor? Pekala bitirmekte zorlandığınız kuleleri 1'den 8'e kadar olan fonksiyon tuşlarıyla geçebilirsiniz.

THE EMPIRE STRIKES BACK:

Eğer güç sizinle değilse, HELP'e basarken **"KIFARGROTKEV"**i başlangıç ekranında yazarsanız sınırsız kalkanınız olur

NOT: Bu kolaylıklar oyunların piyasadaki kopyalarının çoğunda çalışmaktadır. Ancak çok az bir kısmında işe yaramayabilir. Bunun için bizi suçlamayın.

ANKARA'DA Commodore - 64 ve AMIGA'yı BİZ SATARIZ...



- ★ AMİGA programları Maxell disketleriyle 10.000.-TL.
- ★ 20 Oyunluk super C-64 paketleri 7.500.-TL.
- ★ C-64 disket oyunları kasette 5.000.-TL.
- ★ AMIGA ve C-64'de tek tek program çekimi
- ★ SKY Receiver ve kartuşları
- ★ TÜRKİYE'NİN HER YANINA LİSTE VE ÖDEMELİ SİPARİŞ GÖNDERİLİR.

GÖZLEM BİLGİSAYAR

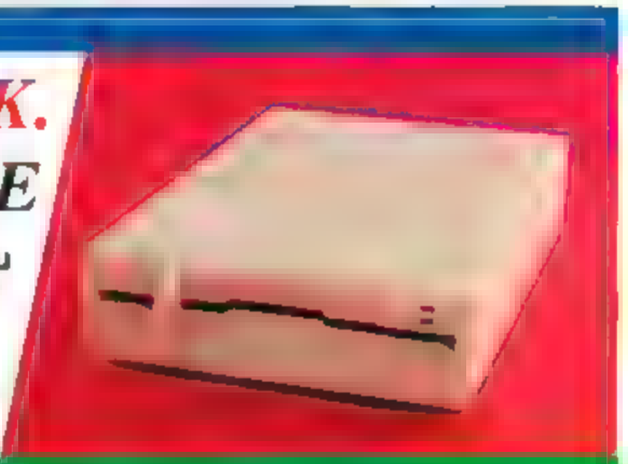
Bayındır Sokak No: 5/12
Tel: (4) 135 30 91 Kızılay-ANKARA

KALİTE ve FİYAT İŞTE FARK.

AMIGA EXTERNDRIVE

- ★ % 100 Amiga 500/2000 uyumlu
- ★ 880 K-5 1/4 "MS-DOS seçimli

PEŞİN	TAKSİT	TOPLAM
520.000.-	—	520.000.-
250.000.-	3x150.000.-	640.000.-



- ★ MULTİ İCE III ★ DOLPHINDOS 2.0
- ★ DISK MATE II ★ FREEZE MACHINE

• YILIN KARTUŞU
THE FINAL CARTRIDGE III

■ 24 KB ek hafıza ■ Her türlü program kopyalama imkânı ■ Extra Basic emirleri ■ Diskten 25 kez, Teypten 12 kez hızlı yükleme ve kaydetme imkânı ■ Aynı anda 6 yardımcı programla çalışma imkânı

■ Oyunları artık ölümsüz oynayın ■ Devamlı hizmetinizde alarmlı saat, hesap makinası ve not defteri ■ Üstünde sprite komutları da olan extra monitor ■ Bütün komutlara joystick ve mouse ile kontrol ■ Bir kartuş içinde 64 KB Extra

GO 64. AMIGANIZDA C64 PROGRAMLARINI VE 1541 DISK DRIVERİ ÇALIŞTIRIN
AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB
AMIGA SES DIGITIZER
EPROM PROGRAMLAYICI II
MPS 802 GROM (ROM II)
C64 SES DIGITIZER
SIMONS BASIC MODÜL
DESTEK 64 MODÜL
DOUBLE CARTRIDGE (ICE + FINAL)
EXPERT CARTRIDGE 2.10
PRINTER INTERFACE

BİL TEK

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

Ebuzziya Cd. Marmara Çarşı Kat. 1 No: 105/106
Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 14 90

F-19 İÇİN

Geçen Ocak ayı sayımızda F 19'u açıklarken bir takım dizgi hatalıra nedeniyle yanlışlarımız olduğu iç n özür dilıyoruz.

Yanlış Yazılmız silahlar

AIM 9M Sidewinder

AGM 88A HARM: 11 mil içinde radarı olan hedeflere karşı

AGM 65 : Ma verich: 16 mi içinde etkili.

MK 35 IN CLUSTER: Yere atılınca aç larak küçuk bombacıklar atan bomba

Extra fuel: 2500 galon yakıt için

Kalkış: Motorları 6 numara ile çalıştır.p **"Good Luch"** yazısını görünce + tuşuyla gazı veririz O numaradan frenleri çekip hız göstergesi soldaki siyah çizgiyi geçince uçağı yavaşça kıldırır 8 numaradan tekerlekleri kaparız

Hedefe doğru düz bir rotada gitmek iç n uçağın tepes ndeki pusulada bulunan s yap çentiği bulunuz ve tam baş hizasına getiriniz. Hedefe karşı uçarken çıkan düşman jetlerini düşürmeniz size puan kazandırır

V harfi ile gösterilen büyük haritadaki yanıp sönen nokta uçağımız. Hafif sarımsı alan ineceğimiz üs, diğeride hedefe aittir.

GBO 12 AVEWAY ve MK 20 ROCKEYE 11: Lazer güdümlü bombalardır. 500 ile 2000 feet aras na gel p hedefin koyu bir daire içinde görülmesini bekleyip ateşe bas n.

Bombalardara atış yükseklik sınırlarının orta bir yerine gelin ve bomba ızdüşümü hedefin üstüne geldiğinde bombayı bırakın. Füzelerde ise atılış yüksekliklerine gelin hedef menzile girince (füze menziline) tetiği çekin.

Makıneli tüfeği ise 2.5 mil uzaktaki hedefler için kullanabilirsiniz ama dikkatli olun eğer fazla hızlı veya dık açı ile hedefe dönebilirseniz yere çakılabilirsiniz

İniş: İneceğiniz havaalanına kuzey güney doğrultusunda yaklaşıp hızı 60 azaltınız 9 numaradan flapları açar ve yaklaşık 250-300 hts hızda 8 numaradan tekerlekleri açarız. Yüksekliği havaalanına doğru gelirken yavaş yavaş düşürur ve havaalanına ıner inmez o numaradan frenleri açar motoru kapatırız.

Oyundan sonra alınacak madalya ve rütbeler

2nd	LT.	Second Lievteanant
Ist	Lt.	First Lievtenant
Capt		Captain
Maj		Majar
Lt	Col	Lievtenant Colanel
Col		Calane
B	Gen	Brigadıer General (en yuksek)

MADALYALAR

Airmans Medal: Pilotlara ıyi performanslar. için verilir

Bronze star: Bronz Yıld z,

Silver Star: Gümüş yıldız, Büyük kahramanlıklar ,çın,

Distinguished flying cross: Savaşta ınanılmayacak başarılar gösterenlere verilir

OMOH Gongressiond Medal of Honar: Amerikanın en ürkek kahramanlık nışan.

ıyi Uçuş ar

Güçlü YURDUNOL

PÜF NOKTASI

Günshipte üsse ineb.lmeniz için gereken paro a karşılıkları ve hedeflere karşı kullanılacak sılahlar

Penthouse	:	**Stratğ**
Quartz	:	**Zebra**
Dakota	:	**Onstage**
Grenadier	:	**Nocturme**
Cromagnon	:	**Mağness**
Ovation	:	**Uptage**
Hedgehog	:	**Lochsmilh**
Mazurka	:	**Yellow**
Accent	:	**Trampoline**
Footbold	:	**Insalent**
Nebula	:	**Quaker**
İvary	:	**Willow**
Billboard	:	**Kichbach**
Electra	:	**Vertical**
Lozenge	:	**Romantic**
Knochout	:	**Purebred**

AIM 9M Sidewinder: Ml 24 lere karşı

Hellfire: Bunherslere, tüm tanklara ve Ml'24 lere karşı

2.75 inclik roketler: Piyadelere, depolara, üstlere, karargahlara, uçaksavarlara karşı

30 mm Makineli Tüfek: 0.7 milden tüm hedeflere karşı kullanılır. Bunlara ek olarak (⟵) haritada h zı ilerlemeyi sağlar, Beyaz yazı ı e yazılmış hedefler Dost hedeflerdir.

KONU
Grafik
GENEL
iyi

POWER PLAY HOCKEY

Powerplay Hockey A.B.D. ve S.S.C.B. gibi iki süper gücün spor sahalarında karşılaşmalarını sağlayan bir oyun olmasının ötesinde şimdiye kadar çıkan tüm hokey oyunlarının da en iyisi.

Hockey oynamaya başlamadan önce yapmamız gerekenler, sırası ile oynayacağınız zorluk derecesini seçmeniz, ki bunlar junior (kolay), Minor (orta) ve olympiö (zor) diye sıralanmaktalar. Ardından oyunu tek kişilik takımlarla mı yoksa beşer kişilik takımlarla mı oynayacağınızı belirledikten sonra oyunun başka bir şahısla mı yoksa bilgisayarla mı oynanacağına karar veriyoruz ve hemen takımımızın hangi ülke olacağını tespit edip, oyunun uzunluğunu ayarlıyor ve oyuna başlıyoruz.

Eğer tek kişilik takımlarla oynuyorsak takımımızda bir hokey oyuncusu ile bir de kaleci bulunacaktır. Biz normalde oyuncuyu yönetiyoruz ama kale önündeki tehlikelerde ise hemen kalecinin kontrolünü ele alıyoruz. Beş er kişilik takımlarda ise bizim yönettiğimiz oyuncunun rengi diğerlerinden daha farklı oluyor ve bu suretle kendi oyuncumuzu tanıyabiliyoruz. Oyunda hep bir hokeyci yönetiyoruz yani top kime yakınsa biz onun kontrolünü almıyoruz.

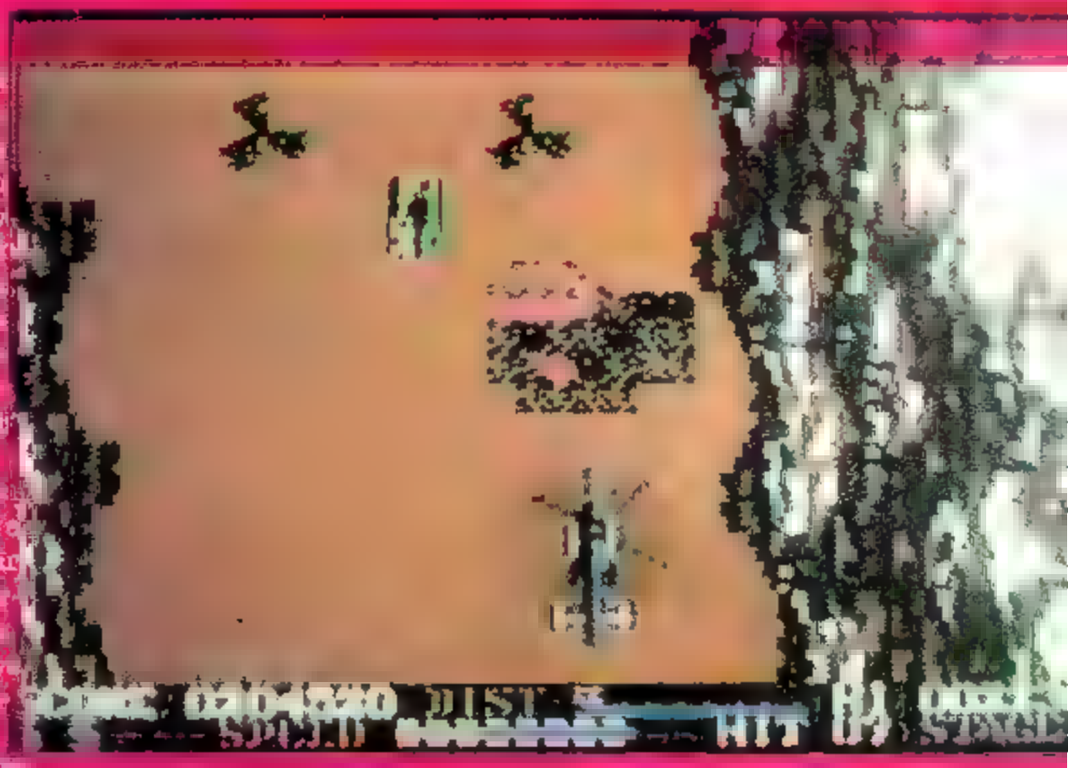
Oyun esnasında ateş tuşuna kısa basarak pas verebileceğiniz gibi uzun basarak sert ve etkili bir şutta çekebilirsiniz. Eğer kazara topu kaptırırsanız sakın üzülmeyin çünkü rakibinize sopanızla müdahale ederek topu hala geri alma şansınız var.

Bu durumda rakibi düşürmeniz bir faule sebebiyet verebileceği gibi topu serbestçe almanızda sağlayabilir.

Üç devre halinde oynanan hokey maçında her devrenin sonunda o devrenin bir değerlendirmesi yapılıyor. Buradan o devrede çektiğiniz şutları ve gol sayınız gibi bilgileri öğreniyorsunuz ve maç bittikten sonra eğer A.B.D. maçı kazanmışsa ekrana Beyaz Sarayın resmi çıkıyor ve ekranda **'siz bağımsız dünyanın umudusunuz'** diye bir bir mesaj beliriyor. S.S.C.B. maçı galip bitirirse de ekrana Kremlin'in resmi çıkıyor ve rusça birşeyler yazıyor.

Bu oyun şimdeye kadar gördüğüm en iyi hokey oyunu. Oyuncuların hareketleri gerçeğe o kadar yakın ki oyun büyük bir estetik içinde oynanıyor. Fauller, hakemin oyunu başlatması gibi diğer olaylar ise gerçekten harika. Bence ilk ona girmeye aday bir oyun...

HAKAN TİRALİ



US Gold 1986'da **'Guantlet'** i[illegible] **'Out Run'** [illegible] tirdi. Bu sene ise bu başarıların **'Thunderblade'** ile tekrarlamay[illegible] **'Operation Wol'** ve **'After burner...'**

[illegible] Arcade'lerden transfer olmuş bir[illegible] sinlikle en iyisi.

[illegible] niz kendi aralarında üç kademe[illegible] den meydana gelmekte.

[illegible] çiyorsunuz.

[illegible]

THU
BLA

Oyun ekranın altında hızınızı

sayısında hangi level'da bu

ren göstergeler var.

Hızını arttırmak ve azaltmak

nız gerekiyor.

karşılaşıyoruz. Mesela roketler

rayla ateşlenmesine rağmen

makinanızla gücünüz yettiğince

fazla kurşun sarfiyatı yapabi-

Bütün bunlardan sonra Joys-

nırım kalmamıştır, çünkü he-

men hemen tüm hareketler

ve klavyeye çok az iş düşmekte.

Ateş düğmesi tüm silahları hare-

kete geçirebildiği gibi hızlanma

le yapılıyor.

NDER

ADE

64'ler HİT

Ekrandaki tüm hareket gerek

nun ötesinde son derece zevkli

mi ve ayrıca geniş spirite'lar oyu-

Olması gerekenin en iyisi

katkıları ile artık C64 kullanıcı-

ları için kasetten mevcut.

Hakan TİRALİ

FAST BREAK

Herhalde en çok Test Drive ile tanınan Accolade, bu sefer de farklı bir oyun çıkarttı.... Fast Break, bir basketbol oyunudur

İlk ekranda karşınıza bir pota çıkar ve altında bazı seçenekler vardır. Birinci seçenekle maç süresini değiştirebilirsiniz. İkinci seçenekte ise, oyunu çift kişilik mi, yoksa bilgisayara karşı mı oynıyacağınızı seçiyorsunuz. Üçüncü seçenekte, küçük bir alıştırma bölümü seçebilir veya oyunun başlamasını seçebilirsiniz. Seçtiğ nız seçeneği uygulayabilmek için boşluk tuşuna basın.

İkinci ekranda ise, takımınızı oluşturan oyuncuları seçebilirsiniz. Ayrıca bazı adamların özellikleri gösteriliyor. Adamları seçerken bunlara dikkat etmenizi tavsiye ederim. Çünkü kazanmak için, takım iyi adamlardan oluşmalı. Burayı seçtikten sonra boşluk tuşuyla oyuna başlayın.

Bilgisayar iyi oynuyor, fakat yenilmesi imkânsız değildir. Bunun için s ze takt k olarak şunları öneririm Kendi sahanızı paslı seçin. Atışta bu unurken bir yere zıplıyarak havada atışınızı yapın. Rakıbınızden topu çalabılmek ıçın düğmeye basmanız gerekmez. Sadece topa dokunun yeter. Topun pota etrafında dönmesi çok güzel yapılmış. Eğer çift kişilik güzel bir basketbol oyunu istiyorsanız, size bu oyunu öneririm

UFUK METİN

TANK

Oyunumuz adındanda anlaşıldığı gibi bir tank simulasyonudur. Amacınız içinde bulunduğunuz ve kullandığınız tankla toplam 10 bölüm olan sınır hattını geçip amansız düşmanınızın eşsiz savunmasını delerek ana merkezi yok etmektir

Sırayla bu bölümler:

1- Wood 2- Lake 3- Statue 4- Town 5- Powerstation 6- Highway 7- City 8- Park 9- Parking 10- Last

Artık oyunumuza geçebiliriz. Oyuna geçmeden önce taretlerimizi seçmemiz lazım. Taret seçimi yapmak için "C" tuşunu kullanıyoruz. Toplam iki tip taret var Bunlar: SEPARETE ve COMBINED. Separete tareti seçerseniz tankınız ağır ilerler fakat araz de başarı gösterir Bu tip taretı seçerseniz otomatik olarak yalnızca makineli tüfeğe sahip olursunuz. Böylece ancak yolda bulduğunuz cephane aracılığı ile bomba atabilirsiniz. Kısacası kesinlikle bu tip taretı seçmeyin. 2 tip taret olan combined hem tankınıza belirli bir hız kazandırıyor, hem de size makineli tüfeğin yanında, uçan mayınlar kazandırıyor. Uçan mayınlar sizin ana silahınız. Bunlardan mermi gibi sınırsız sayıda var Artık oyuna geçebilirız. Eğer tuşla oynamak istiyorsanız "K" tuşuna basın.

1 BÖLÜM: **"WOOD"**

Oyuna denizden gelen bir çıkartma gemisının kapaklarının açılmasıyla başlıyoruz. Gemiden hızla uzak aşarak tehlikeli ormana dalıyoruz. Ilk girişteki askerler oldukça tehlikeli, iki veya üçü sizin işinize son verebiliyor Askerler daima çaprazlardan saldırıyorlar. Onun için çaprazları ve arkayı çok iyi korumalısınız. Orman içinde olan bir çok tank ve elbombacısı kana susamışlar. Bazı elbombacıları ormandaki elbombacıların sığınağı olan surlarda saklanmışlardır, onları öldürmeye çalışmayın, ölmezler. Daima bombalardan kaçın. Oyunun her bölümünde yerdeki işaret oklarına göre hareket edin. Tankları vurmak için herhangi bir çabaya gerek yok. Eğer başta başta taretinizi combined cinsinden seçmişseniz, uçan mayınlarınızın, üç veya dört tanesini tankla isabet ettirdiğinizde tank havaya uçar. Yolda bol bol yakıt toplayabilirsiniz. İkinci bölüme geçerken, bomba kulesini yok etmek için kulenin yapılı olduğu duvardan giderek aniden önüne çıkın ve bombalayın.

2. BÖLÜM **"LAKE"**

Bu bölümde su üzerinde yüzer köprüler üzerinde gidiyorsunuz Düşmanlarınızın yanında suya düşme tehlikesi var Fakat en büyük tehlike aynı anda iki yandan çıkan denizaltı ve torpidoları. Denizaltılar çıktığı anda hiç tereddüt kapılmadan ilk önce sağdakini halledin, siz onu halledene kadar diğerinin attığı ilk torpidoyu yemiş bulunuyorsunuz İkinci torpidoyu yememek için ya ordan kaçın yada denizaltıya dönerek yılmadan ateş edin. Size gelen torpido tam size ulaşmışken yok oluyor. Yol üzerindeki "L" harfleri ile gülle alıyorsunuz. İki gülle bir tankın işini bitirebiliyor. Ayrıca "U" harfleri ile üçlü, dörtlü güller alabilirsiniz Böylece önünüzde engel kalmaz. Ama daha yanlar ve arkalar var. Üstelik gülleler öyle çok değil

3. BÖLÜM: **"STATUE"**

Grafik bakımından birinci bölüme benziyor. Bu bölümde askerlerin yerini değişik tip ve boyutta tanklar alıyor.

4. BÖLÜM: **"TOWN"**

Bu bölümde lüks bir şehirde villaların arasında yol alıyorsunuz. Sokaklar çıkmaz oldukları gibi, caddeler mayınlarla dolu. Mayınların yanından yavaşça geçmelisiniz. Ayrıca dört yollarda tanklar size tuzak kurmuş olabilirler.

5. BÖLÜM: **"POWER STATION"**

Bu bölümde düşmanlarınız grup grup düzenli bir şekilde saldırarak size pusu kuruyorlar

6 BÖLÜM: **"HİGH WAY"**

Bu bölüm 4'üncü bölüme benziyor. Diğerlerinden farkı bir oynanış düzeni yok. Tek farkı grafikler ve zemin değişik. Ayrıca demiryolları bulunuyor

7 BÖLÜM: **"CITY"**

Bu bölüm 4 üncü bölüme benziyor. Tek farkı trafik bayağı sıkışık Burayı geçebilirseniz oyunun sonuna yaklaşmış oluyorsunuz.

8 BÖLÜM. **"PARK"**

Tuzaklarla dolu hayli zor bir bölüm

9 BÖLÜM: **"PARKİNG"**

8 bölümün devamı. Burayı geçtiğinizde gerçek düşmanınız artık karşınızda. Ben oyunun sonunu söylemiyorum, oyunu bitirmek ve kahraman olmak sizin hakkınız

Oyunda tankı üstten görüyorsunuz Böylece oyun Amiga'daki FIRE POWER'a benziyor. Ama bence ondan daha guzel ve zevkli. Oyunun müziği yok, ama efektler kuvvetli Yandığınız zaman Game Over yazısını gördüğünüzde bayağı üzülecek sınız. Oyun içindeki harflerin görevleri

L = Gülle
E = Enerji
U = Üçlü gülle
P = Yakıt
S = Değişik cephane

Hepinize başarılar

BARIŞ YALÇINKAYA

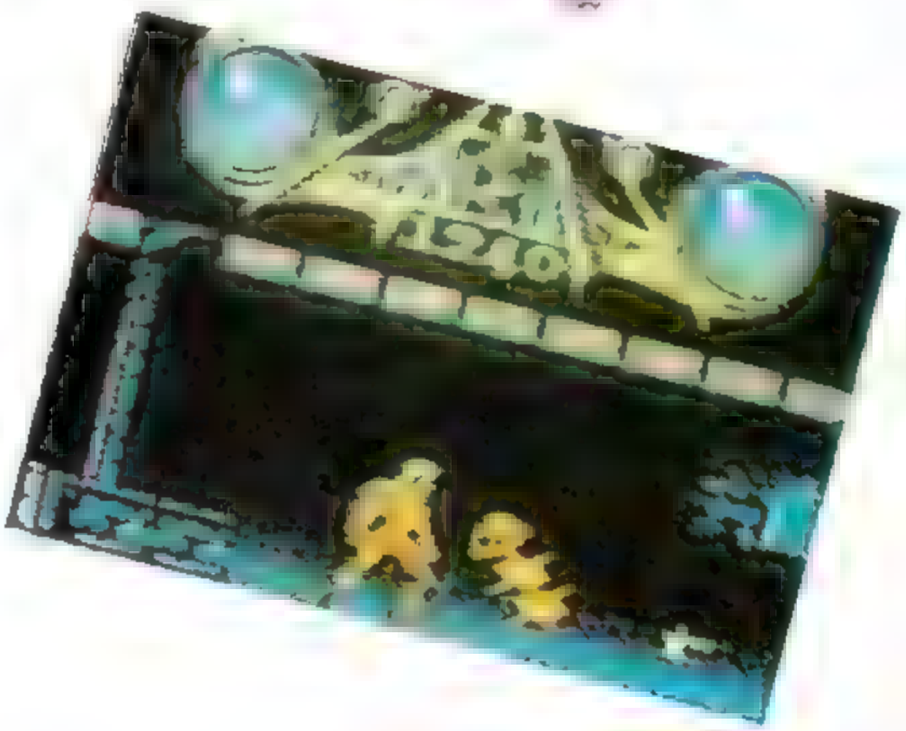
SA

Kaslı kahramanımız savage'ın, güzel sevgilisi kötü güçler tarafından kaçırılmış ve hapsedilmiştir. Savage onu kurtarmak için harekete geçer ve kalenin girişine ulaşır.

LEVEL:1 Kahramanımız tek silahı olan baltası ile bölüme başlıyor ve ekranda soldan sağa doğru hareket ediyor. Üstüne gelen yaratıklardan kurtulmak için ya hızlı olması gerekiyor ya da sürekli ateş etmesi. Çünkü yaratıklar ardı arkası kesilmeden geliyor. Öte yandan bir süre ilerledikten sonra dev bir canavarla karşılaşıyor ve enerjisinin büyük bir kısmını genellikle kaybediyor fakat bunun aksi olduğu zamanlarda oluyor. Aralarında boşluk olan platformlar daha sonra birer cehennem çukuruna dönüşüyor ve ayrıca üzerine bastığımız basamaklar aşağı çöküyor. Ama yolda vuracağımız bir fıçıdan çıkan enerji şişesi enerjimizi arttırdığı gibi havada hızla hareket eden mor alette vurduğumuz zaman etrafımızda mor bir kalkan oluşturuyor. Bu arada ekranda beliren yazılarda o anki durumunuzu ve yapmanız gerekenleri söylüyor. Cehennem çukurlarının ardından nihayet asansöre ulaşıyor ve kalenin tepesine ulaşıyoruz ve biraz ilerledikten sonra ilk bölüm sonuna varıyoruz. Ve ikinci bölüm için kodun **'SABATTA'** olduğunu öğreniyoruz.

LEVEL II: İkinci bölüm başında sorulan kodu yazarak oyuna üç haklı başlıyoruz aksi halde oyuna tek hakla başlarız...

SAVAGE



Savage bu bölüme kalenin tepesindeki hava taşıtını alarak başlıyor. Amacı karşısına çıkan gerçek üstü yaratıkları yok edip sevgilisine ulaşmak tabii bu arada karşısına başka engellerde çıkmıyor değil. Bunlar sabit totemler ve yaratıkların ürettiği mavi gerçek üstü yaratıklar Kurukafa-kahverengi hayalet beyaz hayalet ve kırmızı canavarlardan ibaret. Bir bölüm atlamak için her birinden belli bir adet vurmanız ve belli bir skora ulaşmanız gerekiyor. Size tavsiyem ateş ederek ilerlemeniz ve heyecana kapılmamanız. Bu bölümün sonunda da üçüncü bölüm için kodun **'PORSCHE'** olduğunu öğreniyoruz.

LEVEL III: Savage tam sevgilisine kavuştuğunu zannederken sevgilisinin daha demin kurtulduğu kalede hapsedildiğini öğreniyor ve onu kurtarması için şahinini oraya gönderiyor. Şahin labirentin içinde dolaşıp Savage'ın sevgilisini bulmaya çalışıyor Ama tabii yine tehlikeler kuşunun da peşini bırakmıyor. Hareket eden yıldızlar şeytanlar-ağzından tehlike saçan yeşil yaratıklar altı sivri çurumlar ve daha niceleri. Bu bölümde avunacağınız tek şey her hakkın birde ayrıca enerjisi olması.

Savage gerçekten muzi-grafik ve birçok üstün meziyetiyle sivrilip başa geçebilecek bir oyun Hatta Uzun süreten beri gördüğum en harika program.

Hakan TİRALİ

Jocky Wilson's Dart CHALLEGE

Dart oyunundan hoşlananlar, kendine bu oyunda güvenenler, arkadaşlarını yenenler gelsın dünyanın en ıyilerını yensınler. Jocky Wilsow s Dart challenge size bu fırsatı veriyor Oyun normal bır dart müsabakasıdır. Başlangıç müziği gerçekten güzel yapı mış Başlangıçta bazı seçenekler var. Bunları bır dart oku ıle seçıyorsunuz Seçeneklerin resmının çevresi sarı ıken beyaz yapın sonra üzerıne getırıp düğmeye basın

Seçenekler:

TWO PLAYERS: İkı kışılık anlamında ıkı surat ıle gösterılm ş olan bu seçeneğı arkadaşlarınızla değerlend r p hanka vakit geçirebılırsınız. İk kışılıktede ve normal yarıştada rakıbınızden önce yüksek puan toplayıp "sol" sayısını bıtırmenız gerekıyor

ZAMANA KARŞI: Zamana karşı olan bu seçenek pek eğlenceli değ l. Ya nızca zaman var puan yok. Ayrıca okta çok zor saplanıyor. Bu seçeneğı pek tavsıye etmem. Bunlar zaten sızın ıç n Pnactıster başka bır şey değıldir

KUPA: Oyun asıl ışte bundan sonra başlıyor Dünyanın ıyileriy e yapacağınız müsabakaya artık hazırsınız. Adınızı yazarak müsabakayı başlatıyorsunuz. İlk rakıbiniz aynı ısım olmaması yanı genellikle bır oyunda ılk müsabakanızı başka bır kışıy e yapmanız. Bıraz ınsana moral kazandırıyor. Burada üç atışınız vardır. Üç atışıda en yüksek puan alan yerlere ısabet ettırınız. Mesela 20 fakat 20'nın altlarına doğru daralan yerlerden vurursanız bu sayı "**60**" a kadar yükselıyor. Sızden sonra üsten rakıbınızın atış arı gösterılıyor. Buradakı grafik de çok güzel, oyunu bıtırmenın birde kuralı var mesela "**15**" puanınız yanı "20"den az puanınız kalırsa o zaman attığınız sayılar "**20**" den ufak olması gerekır. Yoksa bır yüksek yaparsınız hemen el rakıbınıze geçıyor. Bır dığer hususta 3 atışın toplam (Mesela kalan puanınız "15" ıse) 15 olmalıdır. Geçerse yine kazanamazsınız. Oyunda V-VULGA, K.VIN, E-, Skımo, E TEMLIP v.b ısımlı rakıplerınız vardır. Oyunun konusu ve grafikleri güzel, oynayabılırlık bakımından ıse sızı sıkmıyor. Hadı Dart meraklıları ekranları başına.

BARIŞ ERYAYAR

PÜF NOKTASI

Deja vu **Mr.sternwood'un evine girebilmek için kapıyı tıklatıp uşağı ittirmeniz gerekiyor. Bunu HİT komutu ile yapabilirsinis. Birde Ertuğrul arkadaşımın yazdığı bir adres dizgi hatası yüsünden yanlış çıkmış. Doğru adres şöyle olacak: 1212 west end st. Adresleri taksiciye söylerken Chicago, illionis gibi ekleri eklemenize gerek yok. Bazen sokak arasında çıkan adamlarla sakın kavga etmeyin. Çünkü sizi dövüp silahınızı çalıyor. Tabi böyle olunca sizde oyunu bitiremiyorsunuz. Doktor muayenehanesinin sakın üst katına çıkmayın. Çünkü buradaki gangster sizi makineli tüfeği ile tarıyor.**

SUMMER OLYMPIAD **(AMIGA): Oyunun suya atlama bölümünde yeni bir yol buldum. İlk sıpladığınızda Jovstick'i hafifce sol üst köşeye itin sonra heen sağ alt köşeye çekerek hep böyle tutun. Suya girmenize az kala sol üst köşeye itin. Eğer tam balıklama düşmeyi başarırsanız müthiş puanlar almayı başarabilirsiniz. Benim rekorum 437.**

PREDATOR **İşte size yeni bir ip ucu. Oyunun 3. ve 4. bölümlerinde üstte hareket eden ve ateş böceğine benzeyen şekiller uzaylının sözleridir. Çünkü uzaylı istediği zaman kendini görünmez yapabilir. Ben AMIGA aldığım için uzaylıya birşey yapmayı denemedim siz deneyin bakalım.**

OPERATION WOLF **Oyunda başarı sağlayabilmeniz için esirlerin ilk çıktığı bölümden son bölüme kadar hiç esir kaçırmamanız gerekiyor. Yoksa hemen birinci bölüme geri dönersiniz.**

COMPUSHOP'DAN TÜM COMMODORE'CULARA

Artık monitörlerinizi

televizyon olarak kullanabilirsiniz

NT-1001 MONITOR TUNER

* TV1-TV2 ve yabancı yayınları rahatlıkla izleyebilme olanağı
* Sabit teleskopik anteni sayesinde, extra bir anten gerektirmeksizin net görüntü.
* Otomatik frekans ayarı (AFC).
* Bi-Bil.-UHF bantlar nda kanal seçme imkanı
* 6 AY GARANTİ

249.000 TL.

Süper Yenilik!

Compushop Sunar...
Digital Monitör Tuner
NT 7007
Uzaktan kumandalı
Ayrıntılı bilgi için arayınız.

Amigada Paket Programlar:

Compushop sunar, Paket 15
1) Fernandes must die
2) Scarpia
3) Excalibar
4) Quantox
Sadece 12 000 TL. (disket dahil)

5.25" DİSKET 1475 TL.

Ayrıca
Her turlü
MSX-Amstrad
Atari oyunları
kaset ve kartuşta bulunur.

HER HAFTA YENİ AMİGA VE C-64 PROGRAMLARI

OLAY!

24 saatte C-64 tamiri.
Her turlu Entegre ve yedek parça satış
Kullanılmış bilgisayar ve yan aksamları alınır-satılır

C-128 programları için
bizi arayınız!

Tüm 64'ler abonelerine, alışverişlerinizde % 25'e varan indirim sadece Compushop'ta.

İşte yepyeni bir Joystick

Artık oyunlarınızda bir heyecan var

QUICK SHOT VII

daha kolay ve daha kusursuz bir yönlendirme.

COMPUSHOP

Nadide Sok. No: 33 Bağkur
Blokları Merter - İstanbul
Tf: 584 19 44 - 556 42 96

LAÇİNSOFT

SİZLER İÇİN ÖZEL OLARAK GETİRTTİĞİMİZ
ARA YÜKLEMELİ SUMMER EDITION THUNDER
BLADE SUMMER OLYMPIAD TEST DRIVE
PIRATES DEAD STORM RISING NIGHT RIDER
ve BENZERİ OYUNLAR LAÇİN de

HEDİYELİ SUPER PAKETLER ÜRETİMİ DEVAM ETMEKTEDİR.

- ☐ AMIGA ÜRÜNLERİ
- ☐ COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ
- ☐ KOPYALAMA KARTUŞLARI
- ☐ IŞIKLI KALEM
- ☐ MODEM
- ☐ ASTEK, QUICK SHOT I-II ve II TURBO JOYSTİCKLER
- ☐ AMIGA 500 + 1084—C-64 + 1541
- ☐ 1550 Koruma örtüleri

Paket 89/1

1- ROBOCOP
2- RETURN OF JEDI
3- COUNTERFORCE
4- JOE BLADE II
5- FOX FIGHTS BACK
6- MARIA (CHRISTM)
S.POKER
7- SUPERHERO
8- CHICAGO 30 'S
9- SKATEBDARD JOUST
10- AGENT-X II

Paket 89/2

1) STREET WARRIORS3
2) TANK ATTACK
3) BOMBUZAL
4) MUNSTERS
5) LAS VEGAS
6) TERRORPODS
7) BATMAN
8) SAVAGE I
9) SAVAGE II
10) SAVAGE III

AMIGA
İş - Eğitim - Çizim ve - Müzik
SÜPER OYUN PROĞRAMLARI
COMMODORE 64
ARA YÜKLEMELİ
OYUN PROĞRAMLARI

Türkiye genelinde Bayilikler veriyoruz

Paket 89/3

1- MICROPROSE SOCCER
2- DRAGON MINJA
3- OVERLANDER
4- RACE AGAINST
5- SLUG 3
6- EXPLODİNGFIST+
7- NATO ASSAULT
8- SLAYER
9- POWER ICE HOCKEY
10- MOTORBIKE MADNESS

PAKET PROĞRAMLARIMIZIN
(HEDİYESİ İLE BİRLİKTE)
HER BİR PAKETİ

6.000 TL dir

Hediyesi

* ELEVEN A-SIDE
* INDOOR SOCCER
* STREET SOCCER
* SOCCER SKILLS
+ İTALY-90 FOOTBALL

Siparişleriniz için

Yapı Kredi Suadiye Şubesi
544-7 no'lu hesap

Laçin Bilgi İşlem
Tonozlu sok. Özdemir apt. No 2/2
Tel: 372 88 37 SUADIYE - İSTANBUL

SAFA TANITIM 1608211

SPITTING IMAGE

Her akşam T.V.'de seyrettiğimiz dünya liderlerini bilgisayarda çarpıştırıp dünyanın hakimini seçmeye ne dersiniz? Eğer varım derseniz hemen bilgisayarınıza gidip bir **'Spitting Image'** alın ve ekran başında onların birbirlerine yaptıkları hareketleri izleyip gülmekten yerlere yatın.

'Spitting Image' tam bir beat 'em up. Ne az ne de fazla. Amacı ise dünyayı yönetecek lideri belirlemek. Bunu yapmak için önce Gorbaçov, Reagan, Thatcher, Humeyni, Papa ve Botha'yı kapsayan bir listeden rakip seçip daha sonra kendi kahramanınızı belirlemeli ve Kraliçe Elizabeth'in huzurunda rakibinizle kıyasıya çarpışmalısınız.

Seçimden sonra rakibinizle biri bir çarpışmaya giriyorsunuz. Üç tane temel hareketten başka birde her karekterin kendine has bir hareketi var ki bunlar Thatcher'in rakibine puro dumanı üflemesi ya da Reagan'ın kafa atması gibi çok ilginç hareketler. Bir diğer özellik ise **'shift'**'e basarak ufak bir karakterin rakibinize kötülük yapmasını sağlamak.

Karşılaşma yapılan sahalar rakibinize göre değişiyor. Mesela Humeyni ile karşılaşmayı bir petrol kuyusunun önünde yaparken Botha ile bir stadda karşılaşıyoreunuz.

'Spitting Image' tam anlamıyla çok iyi bir oyun. Karakterler çok iyi canlandırılmış. Özelliklede Papa. Döğüş sahneleri epey iyi yapılmış ve müzikde gayet iyi.

Bir de süprizimiz var bunu beş liderin hesabını gördükten sonra öğreneceksiniz.

HAKAN TİRALİ

DATA LTD.'DEN ATARİ'CİLERE MÜJDE!..

★ *ATARI 800 XL ve Commodore 64 kullanıcılarına Kesin, Çabuk, Kalıcı çözümler*

★ *Tek ATARI kasetinde 2 program* 3000 TL.

★ *Tüm Amiga, ATARI, Spectrum ve Amstrad Oyunları.*

★ Programlarımız itina ile hazırlanmış kontrol edilmiştir
★ Hiç bir bilgisayarcıda bulamıyacağınız zengin programlar
★ İstendiği taktirde kasetler adrese postalanır

İSTANBUL DIŞI İSTEKLER İÇİN:

★ İstekleriniz tutarın bankaya yatırarak dekontunuzu ve istek mektubunuzu Postalayınız
★ İstekleriniz adresinize **3 000 TL. + 800.** havale ücreti **+ 300. K.D.V.** karşılığında gönderilir

Adres. Hakimiyeti Milliye Cad.
T. Emlak Kredi Çarşısı Kat:1 No: 65
Banka Hesap No: Yapı Kredi Bankası Üsküdar Şubesi 002402/6

Tel: 341 03 93
ÜSKÜDAR/İST.

ATARİ KASET PROGRAM LİSTESİ

1 A) WHIRLYNURD (Süp. Grafik)
B) BEER BELY BURT (Süp. Grafik)
2 A VİZARD OF WAR (Sürükleyici)
B) NEPTUNE DOUGHTER
3- A) VEGAS JACX POT (Oyun masinası)
B) ALLEY CAT (Süp. Grafik)
4- A)BMX SİMİLATOR (Bisiklet Yarışı)
B) TEH LİVİNG DAY LİGHT (James Bond
5- A) FİGHT NİGHT (Boks)
B) SHERL BOUND (Macara Süp Grafik)
6 A) FOOTBAL MENAGER (Türkçe)
B) FOOTBALL OF THE YEAR
7- A) SÜPERMAN
B) SPEED KİNG (Motosiklet)
8- A) NİNJA (Karete)
B) ARKONOİD
9- A) AXB GAUN TLET
10- A) JEMEL OF DARKNESS 1,11,111 (3 Kaset)
11 A)LOCO (Lokomatif)
B) MR RODOT
12- A) SUMMER GAMES TAPPER
13- A) INT-KARETE I
INT-KARETE II.
14- A) HOUSE OF USER (Büyücünün Evi)
B) JET SET WİLLY
15- A) SOLO FLİGHT (Uçak)
B) F-15 (Ucak)

Zet aklınızda tutmanız gereken yararlı isimlerden biridir; çünkü,

- **ZET** bir piyasa araştırması firmasıdır.
- **ZET** insanların "bir, iki, üç..." diye sayabilecekleri şeyleri araştırmaz.
- "Anket" **ZET**'in başvurduğu en sonuncu araştırma yöntemlerinden biridir.
- **ZET** soruşturma yöntemini uygulamadan önce, ilgili piyasanın yapısını iyice öğrenir. İlgisiz soruşturmalarla vakit yitirmez.
- **ZET** ukalâ olmadan bilimseldir.
- **ZET** bilimsellik ve titizlikten ödün vermeden hızlıdır.
- **ZET** bilimsellik paravanasının ardına gizlenip, araştırmanın herkes tarafından anlaşılamayan "esrarlı" bir uğraş olduğuna hiç inanmaz; yapılanlar açık ve nettir.
- **ZET** ikna olmayan müşterinin yakasını bırakmaz. Yöntemler ve sonuçlar üzerinde kuşkuları dağıtmadan işi bitirmez.
- **ZET** bilgilenmenin yararlı ve vazgeçilmez olduğuna inanmayanlara hizmet sunmaz.
- **ZET** ortada gerçekten araştırılacak birşey yoksa işi almaz. Elde olan ve kolayca elde edilen bilgileri müşterilerine sunar. Bunun için de ücret kabul etmez.
- **ZET** "araştırma pahalı" diye kimsenin sırtından ceketini almaz.
- **ZET** araştırma faaliyetlerinin hemen tümünde etkin ve uzmandır. Bilmediklerini öğrenmekten kaçınmaz. Bunları da gizlemez.
- **ZET**'le çalışanlar bir daha başkası ile çalışmazlar.
- **ZET**, araştırmanın, iletişim ve tanıtmada vazgeçilmez olduğuna inanır ve kamuoyuna, ilgililere, bunun böyle olduğunu kanıtlamak için çalışmaktadır.

ZET aşağıdaki tür araştırmaları yetkinlikle yürütür: Sektör analizleri, ekonomik ve malı sektör değerlendirmeleri, piyasa ve ürün araştırmaları, müşteri profil araştırmaları, reklamın etkinliği araştırmaları, kurum ve imaj araştırmaları, reklam testleri (once ve sonra), pazarlama kanalları etütleri, sosyo-ekonomik araştırmalar, davranış (attitude) etütleri .

ZET Piyasa Araştırma Hizmetleri Limited Abide-i Hürriyet Caddesi, İzzetpaşa Sokak No. 51 4 Osmanbey-İSTANBUL
Tel: 148 31 86, 147 79 07 Faks: 153 63 46

EXPLODING FIST+

Karate filmlerinin Türkiye'yi kasıp kavurduğu günlerde bilgisayarcılar bundan faydalanmış ve "Exploding Fist"i çıkarmıştı. Exploding Fist'e rakip olarak piyasaya sürülen Int. Karate ve sonrasında gelen Int. Karate +, Exploding Fist'in bir adım önüne geçmeyi başarmıştı. Daha sonra çıkan "Fist II"nin beklenen ilgiyi görmemesi üzerine ortalık birara durulduu ve gerek grafik, gerek hareket çeşit ve kolaylığı yönünden yepyeni bir oyun çıktı karşımıza: **Exploding Fist +**

Oyunumuz rengârenk reklam panolarının süslendiği Amerika sokaklarında geçiyor. Ekranda Int. Karate +'da olduğu gibi 3 karateci var. F-1 seçeneğinde beyaz karateci siz, diğer ikisi bilgisayar olur. F-3'te ise beyaz siz, kırmızı arkadaşınız ve yeşilde kompüterdir. F-5'e basarsanız demo çıkacaktır.

Her Level'ı geçişinizde oyun zorlaşacak, rakipleriniz akıllanacak. Ayrıca her level arasında extra bonus alabileceğiniz bölümler var. Bu bölümlerde karşınızdaki duvardan ninjalar atlamakta-önünüzdeki basamağa gelmeden onları elinizdeki yıldızları atarak vurmalısınız. Bunun için elinizi belirən ninjanın hizasına getirerek ateşe basmanız yeterli. Dövüşürken kullanacağınız hareketler şöyle:

Yukarı = zıplama

Yukarı + düğme = uçarak tekme

Aşağı = yatarak tekme

Aşağı + düğme = Ters yöne yatarak tekme

Yüzünüzün dönük olduğu yön + Düğme = rakibin karnına tekme

Aksi yön + Düğme = dönerek tekme

Üst çapraz + düğme = dirsekle vurma

Sol alt çapraz = sola perende

Sağ alt çapraz = sağa perende

Baktığınız yöne alt çapraz + düğme = dize tekme, çökerek yumruk

Aksi yöne alt çapraz + düğme = arkadakine tekme, çökerek yumruk

Baktığınız yöne üst çapraz = Surata yumruk

Aksi yöne üst çapraz = öbür tarafa dönme

Baktığınız yöne üst çapraz + düğme = surata tekme

Aksi yöne üst çapraz = surata dönerek tekme.

Gerek grafik, gerek efekt, gerek oynanabilirlik yönünden türünün en iyisi olan bu oyunu tüm karate meraklıları arşivlerinde bulundurmalıdırlar.

BARIŞ ERTÜL

İntel 80 386 İş İstasyonları

Yeni Sun iş istasyonu

Sun Microsystems Şirketi, İntel 80386 mikro işlemcisini kullanan yeni iş istasyonlarının tanıtımını yaptı. Satış yetkilileri, yeni bilgisayarların Microsoft Şirketi'nin DOS işletim sistemi ile Berkeley Unix 4.2'nin Sun bilgisayarlarına uyarlanmış şeklini aynı anda kullanabildiğini belirtiyorlar. İş istasyonlarına, isteğe bağlı olarak ön bellek ve kayan nokta mikro işlemci de eklenebiliyor.

Sun Şirketi, ayrıca uzaktan dosya erişimi ve kullanımını kolaylaştıracağını öne sürdüğü yeni bir masa-üstü arabirimi geliştirdi. Sun Microsystems, sonbahara doğru daha önce AT&T Şirketi için geliştirdiği Open Look isimli arabirimi, 386 bilgisayarında da kullanmaya başlayacak.

MANHATTAN DEALERS

Nihayet **MINDSCAPE**'den sonra bir Fransız yazılım şirketi SILMARILS kaliteli bir oyun yaptı. Manhattan Dealers. Konusunu Fransada oynayan ve gişe rekorları kıran aynı adlı isimden alan oyunumuz Amerika'nın en çok suç işlenen kenti Manhattan da geçiyor. Biz polis hesabına kendi yöntemleriyle çalışan bir genci kontrol ediyoruz. Oyun boyunca punkçuları, sapıkları, Kungfu'culları, Samurayları, zenci basketçileri ve fanatikleri dövüp üzerlerinden çıkan Bledine, Nicotine, Eroine, Cocaine gibi maddeleri narkotik büro adına yakıyoruz.

Punkçuları: Bunları dovmek sorun değil sadece uzak durmayın yeter.

Zenci: Bir yandan bu zenciyi dovmek, bir yandan da kadınların attığı eşyalardan kaçmak kolay değil. Bu yüzden duvardaki yarığa girip öyle dövüşün.

Basketçi: Basketçiyi dovmek çok ama çok basit. Sadece uzun kollarından uzak durmak yeter.

Kamçılı kadın: Burada çok soğukkanlı olmak gerek. Yoksa denize düşersiniz. En iyisi kadını üzerinize çekip öyle dövün.

Ninjalar: Ninjaların attığı yıldızlardan eğilerek kurtulabilirsiniz. Nunchuka'dan kendinizi savunursanız rahat doversiniz.

Kug-Fu cular: Bunlarla dövüşmek için halının öteki ucunda Samuray "Banzai" deyinceye kadar bekleyin yoksa iki kişiyle birden dövüşmek zorunda kalırsınız.

Samuray: Samuray kılıcıyla çok uzağı vurabiliyor, onun için yakın döğüşün.

Bıçaklı adam: Bunun attığı bıçaklara dikkat edin aynı zamanda tetikte olun çünkü siz onunla döğüşurken bir motosiklet sizi ezmek isteyecektir.

En son olarak pencereden atılan şeylere dikkat ederek eroinleri çöp kovasında yakın.

Jover: Oyuna başlamak için

Niveau: Oyun derecesi

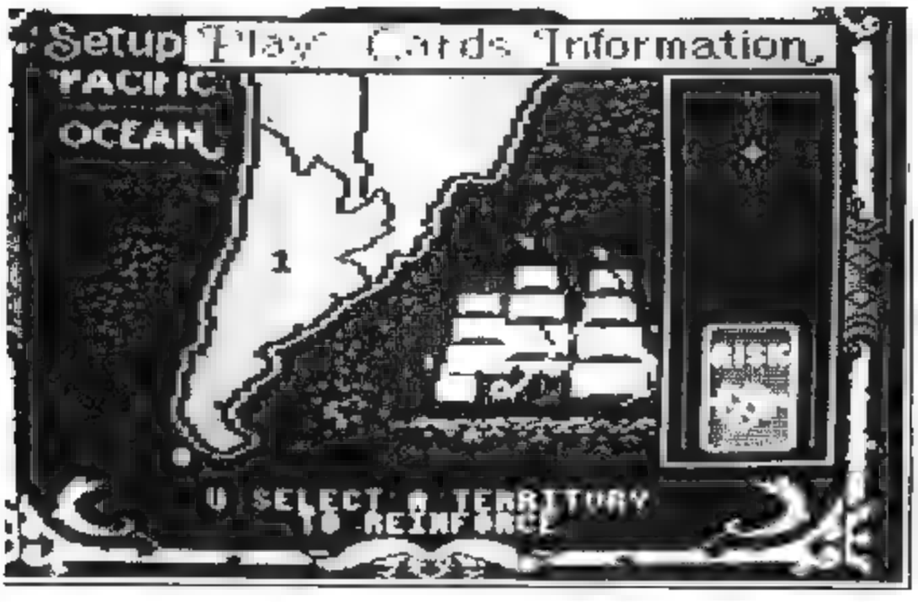
Joystick / Clavier: Joystik veya klavye

Harry: Oyun hakkında bilgi

Hiscore: Yuksek skor

Deniz AKSOY

RISK



Eminim çoğunuz eskiden kutu oyunlarından oynamışsınızdır. Hani bir karton üzerinde zar atılarak oynanan oyunlardan. Oyunmuz, onlardan biri olan GİZLİ HEDEF'in bilgisayara aktarılmış olanıdır.

Oyunun konusunu, oynamış olanlar bilirler. Oyunun amacı size verilen görevi arkadaşlarınız veya bilgisayar bitirmeden bitirmektir. Oyunu 2 yada 3 kişiyle oynayabilirsinis. Eğer tek kişi oynamak istiyorsanız kendinize bilgisayarı rakip olarak seçebilirsinis. Böylece altı kişiyle oynuyormuş gibi de oynayabilirsinis. Yalnız beş bilgisayar rakip hayli korkutucudur.

Oyun yüklenip çıktığında karşınıza dünya haritası çıkıyor. Ekranın altında iki yunus balığı resmi var. Ekranın sağındaki pusula yardımı ile haritanın her yerini dolaşabilirsinis. Bunun için yalnızca kılıcı üzerine getirip ateş tuşuna basmanız yeterli. Pusulanın altındaki "RİSK" yazısı ile oyun başladıktan sonra görevinisi öğrenebilirsinis.

Ekranın en üstündeki seçenekleri seçmek için kılıcı seçeneğin üstüne getirerek seçiminisi yapabilirsinis.

İlk önce SETUP seçeneğini seçin. Eğer daha önce yönü kaydetmemişseniz "NEW GAME" seçeneğiyle yeni oyunabaşlıyabilirsinis. Oyun sırasında da bu seçeneği seçebilirsinis. Burada "SHOTDOWN" seçeneği oyunu kapatır ve bilgisayarı reset'ler. NEW GAME seçeneğini seçtikten sonra karşınıza çıkan menüde, sizden başka doğal kuvvetlerinde olmasını istiyorsanız bu seçenekle bu kuvvetlerin ingiliz (UK) veya amerikalı (US) olup olmayacağına karar veriyorsunuz. Bu doğal kuvvetler kimseye saldırmaz fakat olduktları yerde güçlenirler. Hiç bir zaman size saldırmazlar.

Oyunu ister uzun (Long) ister kısa (short) oyun oynayabilirsinis. Uzun oyunda amacınız dünyayı, kısa görevde ise size verilen bir görevi yapmaktır.

Yapacağınız saldırıların devamla ayrı ayrı yapacağınısı seçeceksinis.
(SPERATE-CONTİNUOUS ATTACK).

(REVERSE MAP) seçeneği joystiğin işlevini tersine döndürür. Yani joystiği ters tutmanız gerekir.

(Mission card game-headquarters game) seçeğinde card gme kartlı oyundur. (FİXED-RİSİNG VALUE) seçeneğiyle kard değerlerini sabit veya yükselebilir yapabilirsinis.

(RANDOM START) bu seçeneği seçmessenis iki saat orduları yerleştirmekle geçer. Eğer kendinis seçmek istiyorsanız select yapın.

(UNLİMİTED-LİMİTED ARMİES) Bu seçenekle yedek orduların sayısız veya sınırlı olup olamayacağınızı seçeceksinis.

(SELECK START ARMİES) Bu seçenekle ordularınızı sizin veya bilgisayarın yerleştirip yerleştiremeyeceğinisi seçiyorsunus.

OK. Seçeneğiyle oyuna başlıyabilirsinis. Oyuncu sayısını ve oyuncuları yazdıktan sonra bilgisayar oyuncuların level'larını seçin.

Oyun başlar başlamaz RİSK yazısına gelip görevinizi diğerle-

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
HİT

rine göstermeden öğrenin. Ve ordularınızı görevinize doğrultusunda yerleştirin. Unutmayın bir ordu hiç bir yere saldıramaz.

Oyunda orduları yerleştirdikten sonra **PLAY** tuşundan **ATTACK** seçeneğiyle ilk önce nerden saldıracağınızı ve sonra nereye saldıracağınızı seçin. Ve daha sonra kaç zarla saldıracağınızı, savunanada kaç zarla savunacağınıseçiyor. Burada doğru zar atmak gerçekten önemli yoksa 10 orduyla 1 orduyu bile alamazsınız.

CARDS seçeneğiyle topladığınız kakrdları görebilirsinis. Burada ya üç aynı harf veya ayrı yarı biriktirdiğinisde aşşağıda **USE SET** seçeneği çıkar. Hangi kartları kullanacaksanız onları seçtikten sonra **USE SET** seçeneğiyle kullanıp ek ordu alabilirsiniz.

Ayrıca ele geçirdiğiniz her kıta içinde ayrı ek ordu alacaksınız. Bu ek orduları her oyuncunun oyun hakkı bittikten sonra herkes ok ordu alacaktır. Yalnız ilk başta **LİMİTED BONUS ARMİES** yapmışsanız bu orduları kısıtlı olacaktır.

Kendi savaşlarınız bittikten sonra **END TURN** seçeneğiyle diğer arkadaşınız oynayabilir. **FREE TURN** seçeneğile de bir bölgeden diğer bölgeye asker ikmali de yapabilirsiniz.

Yalnız saldırıları ve asker ikmalini birbirine karadan komşu veya bir siyah çizgiyle bağlanmış olması gerekir.

Bu oyun hayli uzun sürdüğünden istersenis **SETUP** seçeneğine gelip **SAVE GAME**'le oyunu kaydedebilirsinis.

Strateji'den hoşlananlar ve eskiden bu oyunun hastası olanlara tavsiye edebileceğimbir oyundur. Grafikler gerçekten özenle çizilmiş. Ayrıca haritanın etrafındaki güzel figurlerde dikkati çekmektedir. Oyun bir strateji oyunu olduğundan ses yok.

MERT GÖKKAYA

AARGH!...

AARGH!

ARCADE makinelerinden Amiga'ya aktarılan bir oyun daha. Aargh diğer oyunlardan çok farklı bir konuya sahip. Oyunda siz iki devden birini yönetip adanın sahibi olmaya çalışıyorsunuz. Iki devden birini oyunun başında joystick'i sağa veya sola çekerek seçiyorsunuz. Oyunda adanın halkı da size engel olmaya çalışıyor. Ortada birde sihirli bir yumurta var. Devler bu yumurtaya sahip olmaya çalışıyorlar. Oyunda diğer dev halkla dost buluyor ve sizde halkın evlerini yıkarak yumurtayı bulmaya çalışıyorsunuz. Oyunda devlerin kontrolleri ilginç yapılmış. Bir defa ateşe basarsanız Ateş üfleme moduna girersiniz. Bir defa daha basarsanız yumruk atma moduna geçersiniz. Size genelde yumruk modunda olmanızı tavsiye ederim. Üstelik yumruk ateşten çok daha etkilidir. Eğer ateşe basıp adamların üstünde aşağı çekersenz adamları yiyebilirsiniz. Adamlar size enerji verir. Oyunda en çok sakınmanız gereken şeylersinekler ve mancınıktır. Sinekleri yumruk modunda joystick'i yukarı iterek öldürebilirsiniz. Mancınığı da iki defa adam yer gibi yaparak yok edebilirsiniz. Mancınık o ekranda bir daha çıkmayacaktır. Binaları yumruklarla yada ateş ile yıkabilirsiniz. Bazen binaların içinden pizza veya sosisli sandviçler çıkabilir. Bunlar size çok enerji verecektir. Devlerin birbirinden özellik olarak bir farkları yok. Çok zevkli ve değişik bir oyun herkesin almasını tavsiye ederim.

Şahin DERYA

LEAGUE SOCCER

Football Manager'la başlayan, Double ile zirveye ulaşan menejerlik zincirine eklenen bir başka oyunda "**League soccer**"

Grafikten yoksun, efektin olmadığı bu oyun diğerleri gibi konusunu İngiliz liginden almakta. Oyuna katılacak menajer sayısını (1-3) belirledikten sonra menajerleri olmak istediğiniz takımı bilgisayara girecek-sınız. Eğer İngiltere'den bir takım seçmekte zorlanıyorsanız sadece bir harf yazın, bilgisayar size o harfle başlayan tüm takımları dökecektir. Takımınızı belirledikten sonra sıra futbolculara geldiğinde en az 12 en çok 20 isim girmeniz gerekecek. Her futbolcu ismi girişte onun oynadığı mevkiyi de belirleyecek ve her futbolcuyla ayrı ayrı kontrat imzalayacaksınız. Bu kontratta futbolcunun haftalık ücreti **(weekly wage)** ve ilk onbirde yer aldığı her maç için verilecek primi **(appearance wage)** bulunmakta. Eğer futbolcu verdiğiniz fiatları kabul etmezse tekrar pazarlığa girişebilirsiniz) En az 12 futbolcu yazınca istediğiniz an "**end**" ile kadro seçimini sona erdirebilirsiniz. Daha sonra bilgisayarın fixturleri belirlemesini bekleyecek ve oyuna geçeceksiniz maç için belirlemeniz gereken başında futbolcuları girerken faydalandığınız numaraları kullanacaksınız. Şöyle ki oyunun başında Rıdvan'ı 3. oyuncu olarak yazdıysanız, ilk 11 de 8 sırt nolu futbolcuya 3 yazmanız Rıdvan'ı ifade etmek üzere yeterli olacaktır. Bu işlemi 12 futbolcu için-de yapınca o haftanın skorlarını alarak puan cetvellerini görebilir ve bir hafta sonraki hafta için çalışmalara başlayabilirsiniz

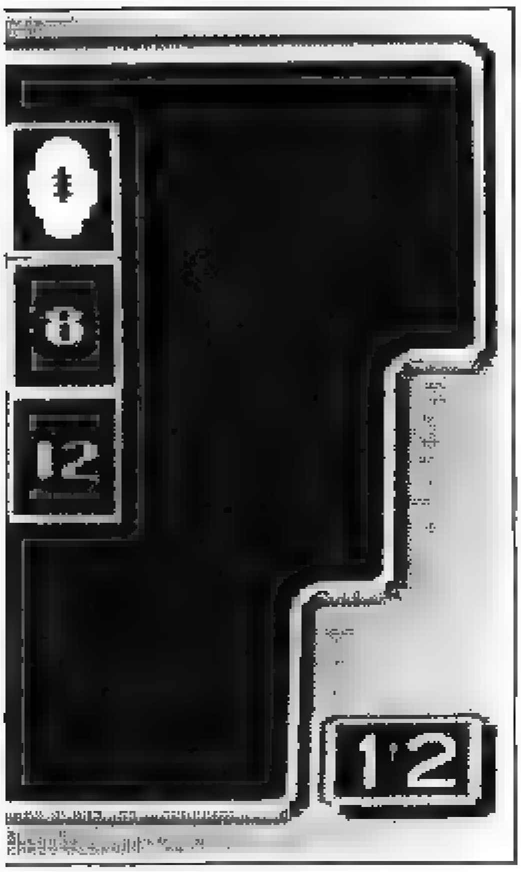
Football Manager II nin çıktığı, yıllar geçmesine rağmen Double'ın bir numara kabul edildiği, Track suit Manager ın satış rekorları kırdığı bugün elde böyle grafiksiz, yavan bir oyunun ne kadar tutulacağı bilinmez ya, oldu da elinize geçtiyse sizi soccer League ile oldukça sıkıntılı saatler beklemekte.

Barış ERTÜL

A QUESTION OF SPORT

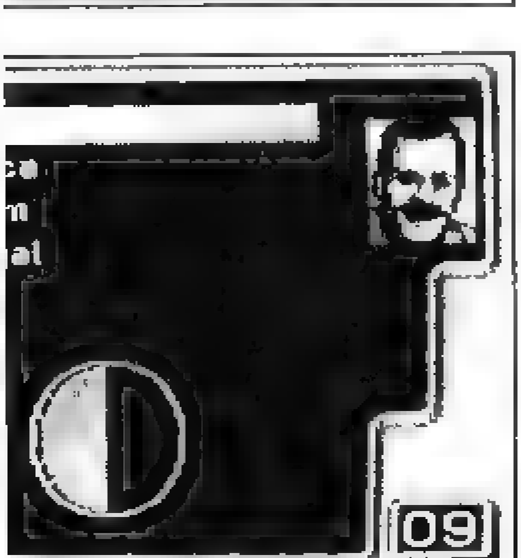
Herhalde hepiniz salı akşamları Banko'yu ilgi ile izliyorsunuzdur ve heyecanla soruları cevaplıyorsunuzdur. C64 sahiplerinin artık salı akşamlarını beklemelerine gerek kalmadı çünkü günün her saatinde ve dakikasında zevk ve heyecanla bir arkadaşları ile yada bilgisayarla yarışabilecekleri bir oyun var **'A Question of Sport'.**

Dilimizdeki tam manasıyla Bir Spor Sorusu, adındanda anlaşılacağı gibi spor üzerine kurulmuş bir yarışma. Yarışma iki takım arasında üçer kişilik gruplar halinde oynanıyor. Yarışma başında bilgisayara yada başka bir oyuncuya mı karşı oynayacağımızı belirledikten sonra yarışmadaki özel konumuzu ve takım elemanlarını seçiyoruz ve yarışma başlıyor. Sunucu David Coleman her iki takımın kaptanlarınıda tanıttıktan sonra diğer iki oyuncuyu takdim ediyor ve bizden bir soru zarfı seçmemizi istiyor. Beş soru zarfından birini seçtikten sonra sıra geliyor sorulara. .



İlk sorular **'picture board'** adı verilen bölümde karşımıza çıkıyor. Burada David bizden kapalı duran on iki kutudan birini seçmemizi ve böylece konu başlığını belirlememizi istiyor. Konular futbol, boks, tenis gibi kolaylarının yanında rugby, motokros, golf gibi zorların da ihtiva ediyor. Tabii bu konuların içinde başta seçtiğimiz özel konumuz daha fazla yer kaplıyor yani karşımıza bir çok kere çıkıyor. Kutuyu seçtikten sonra David soruyu soruyor ve ardından dört şık söyleyip bunlardan birini seçmemizi söylüyor ve tabii ki bir de belli bir süre veriyor. Eğer ki soruyu doğru cevaplayamazsak öteki takım için bir bonus hakkı doğuyor. Tabii aynı şey bizim içinde geçer.

Bundan sonraki soru grubu ise **'mystery personality'.** Burada ise hakkında ipucu verilen bir kişiyi tanımaya çalışıyoruz. Kişiyi bilmek için üç hakkınız var aksi halde kaybediyorsunuz.



Ardından **'home or away'** Türkçe tabiri ile ev ve deplasman geliyor. Burada ekranda o anda belirtilen bir dalda yarışabileceğiniz gibi **'away'** i seçerek supriz bir soru ile de karşılaşabilirsiniz.

'What happened next' ise bir dahaki soru grubunun adı.

Bir olay hakkında bilgi alıp ondan sonra ne olduğunu söylemeye çalıştığınız bu bölüm belkide soru grupları içinde en garip olanı.

Beşinci raund ise hızlı olanın kazandığı bir bölüm. Sorulan soruya iki grupta aynı zamanda cevap veriyor ve doğru cevap veren kazanıyor.

Yarışmanın son soru grubu ise ilkinin aynısı ve ona bıraktığımız yerden devam ediyoruz. Böylece oyun sona eriyor ve galip belli oluyor.

A.Q.S. commodore'daki büyük bir açığı kapatan son derece zevkli ve eğlenceli bir oyun. Bunun yanında yarışmacıların grafikleri ve müzikde epece iyi. Ne diyelim, bundan iyisi can sağlığı

HAKAN TİRALİ

SORUNLARINIZ... BİLMEDİKLERİNİZ...

Ses Digitizer

GEÇEN SAYIDAN DEVAM

Bunlardan başka Speech-Basic te her türlü d sket işlemini rahat olarak gerçekleştireb lmen z için D SK ve DIR gib komutlar da sunmakta Bunlardan ilki disket sürücüsüne emir göndermek için, diğer de disketin içeriğini görmek için kullan lıyor

SINIRLANMIŞ ÖRNEKLER, BLOK TABLOSU

Speech-Basic te her bir kelimeyi, cümleyi veya sted ğiniz ses bölgelerini bulup, zole etmek oldukça kolaydır Bunun için, örneklenmiş sesi iki kere din leyip, b rinde kelimenin başında diğerinde ise sonunda RESTORE) tuşlarına basıp başlangıç ve sonuç adreslerini bel rlemek gerekiyor ((RESTORE) a bas ldığında dinleme işlem kesil yor ve kesi me adresi belirtiliyordu) Kelimen n bulunduğu bölgeyi bel rled kten sonra, bu bölgeyi,

FROM başl adr TO bit adr

komutunu vererek dinleyebil rsiniz Burada, başlangıç ve bitiş adreslerini biraz değ ştirerek birkaç kere daha dinleyin En sonunda, ist d ğ niz ses bölümünü kesin olarak elde edin. Şimdi elde ettiğiniz sayıları prat kte nasıl kullanacaks nız Bunları bir kenara not etmek lazım? Hayır Böyle bir kullanım için, ses blokların bilgisayardan ak sında tutmasını isleyebilirsiz. Speech-Basic te bu tip blokları n başlang ç nı ve bitiş nı akılında tutabilmesi çin aynı isimle anılan bir komutu mevcut Bunun kullan mı se

BLOCKx (FROM başl adr
TO B T adr)) (string)

Burada, başlangıç ve bitiş adresler nin demin belirlemişt k String se 8 karekterden oluşan ve bu bloğu tan mlayan kısa bir açık ama Blok numarasını bel rleyen x'se 1 e 31 arasında b r sayı olabilir 30 numaralı blok için daha evvelden, fonksiyon tuşlarının tanımlandığı bölgenin adresi ile bel rlenmiş durumda. 31 numaralı blok için ise blok tanımlama tablosunun başlangıç ve sonuç adresi tanımlanmış durumda Sıfır numara blok gerçekte varolmasına rağmen, kullanıcı tarafından değ ştirilemiyor Bunun görevi en son BLOAD işleminin başlangıç ve b tiş adresini akılda tutmak

FROM başl adr TO bit adr parametrelerini gerekt ren bir yerde bunun yerine belirlenmiş bir blok bölgesini kullanabilirsiz Bunun için sözkonusu parametreleri BLOCKx gibi bir kullanımla özetleyebilirsiz Speech-Basic başlangıç ve bitiş adreslerini otomatik olarak blok tanımlamasından alır ve kullanır Bu kullanım PLAY, RECORD BLOAD BSAVE, MON ve BLOCK komutunun kendisinde geçerlidir Mesela, buna göre şöyle bir satır yanlış olmaz

BLOCK 1 BLOCK 0 ' Merhaba

Böylece, yeni yüklenmiş olan, "Merhaba" adlı ses örneğini BLOCK 1'e saklar ve BLOCK 0 ın içeriğini başka bir yerde saklayarak daha sonraki işlemler için kullanılmak üzere serbest hale getirirsiz Gene benzer şekilde

BSAVE fonksiyonlar", 8 BLOCK 30

kullanım olarak hatalı değildir ve fonksiyon tuşların n tanımlanmasın , daha sonra kullanılmak üzere d skette saklamaya yarar Blok tablosunu tümüyle silmek için şu döngüyü kurmamız gereklidir

FORx = 11529 BLOCKx
NEFXTx

Burada başlangıç ve bitiş adresler verilmediği için, bunların yerine otomatikman kullan labilecek en düşük adres (HIMEM) ile kullanılabilecek en yüksek adres ($FFF8) oturtulur

Blok tablosunu görmek stediğ nizde MAPx-y komutunu kullanmanız gerekir Buradaki x ve y parametrelerinin kullanım , LIST komutundaki kullan mın olduğu gibi aynısıdır Örnek olarak, MAP 10, MAP 10-20, MAP-10 verebilirsiz. Altı numaralı fonksiyon tuşu kendinden BLOCK komutu ile tanımlanmıştır (Tabii, bu tanımlamayı siz de değ ştirebilirsiniz) Şayet F6 tuşundan sonra (RETURN) tuşuna basarsanız, tüm blok tablosunu görürsünüz. Çünkü BLOCK komutu, parametresiz olarak kullanıldığında MAP 0-31 komutu ile özdeştir

BAZI ÖZEL EFEKTLER

Örneklediğim z tüm sesleri zole edebildik mi ses efektler elde etmek artık çocuk oyuncağı gibi bir şey Zaten sözkonusu efektler program modunda bir şeyler yapmak gereksinimin doğuran tek neden. Diğer tüm işlemleri direkt modda yapmak daha akıl kârı. En basit olarak elde edilen efekt RAP veya BREAK efekti yani bir kelimenin kesik kesik tekrarlanması Bunun için önce kelimenin kendisini (2) bunun içinde yeraldığı cümleyi (1) ve o kelimeden geri kalan kısmını (3) zole etmek ve bel rlemek lazımdır Daha sonra en basit şekliyle 1,2,2,3 sırasıyla ses geri verildiğinde sözkonusu efekt elde edilir Geri verme sırasında, sesin h zıyla da oynanırsa, SCRACT efektleri elde etmek mümkün

Bir cümlenin son kelimesi ni belirleyip, cümlenin arkasından bu kelimeyi tekrar ve azalan b r ses şiddetiyle geri verirsek ECHO veya HALL efektleri elde edilebilir Burada, ufak bir aksaklık keşfediyoruz. Ses geri verilirken her bir örnekten bir diğer ne geçilirken ekran bir kere göz kırpıyor ve geçiş bölgesi yarattığı hafif parazitle kulak tırmalıyor Bu durumda yardımımıza EXEC komutu yetişiyor EXEC sadece parametre kullanan bir komut. Parametreler bir karakter string'in içinde yeralıyor ve çeşitli harf ve rakamlardan oluşuyor Her bir harf komutu simgeliyor Örnek verecek olursak, aşağıdaki program

10 PLAY BLOCK 1: SPEED 1
20 PLAY BLOCK 2
30 PLAY BLOCK 3
40 PLAY BLOCK 4

EXEC"s1p1p2p2p3@"

olarak toparlanabiliyor. Tabiiki burada ' in işlenmesi programın yürümesinden daha hızlı olarak gerçekleşiyor ve kesin sesin geri verilmesi sırasında ekran da ma kapalı kalıyor

Şimdiye kadar anlattıklarımızı tam anlamıyla takip etmişseniz Speech-Basic'in nasıl çalıştığını ve neler yapabileceğini anlamış olmanız gerekir. Fakat gene de aşağıda yeralan (oldukça sıkıcı bir işlem ama ne yapalım) komutların kullanımını anlatan bölümü okumanız gerekiyor. Ayrıca, şimdiye kadar bahsedilmemiş birkaç komut ile ilgili açıklamaları da bulacaksınız aşağıda.

KOMUT LISTESI

Aşağıda, tüm komutlar yaptıkları işlerin benzerliğine göre gruplanmıştır. Anlatım sırasında kullanılan büyük harfler komutların kendisi, küçük harfler ise bunlara ait parametrelerdir. Parantezler sadece parametrelerin kullanılmama sırasını göstermek için konmuştur. Kullanılmayan parametrelerin yerine bilinen bir değer kullanılır. "Str" diye bahsedilen şey karakterlerden oluşmuş bir string' temsil eder. Blok adı ile anılan şey belli bir hafıza bölgesidir ve üç türlü belirtilebilir:

1. FROM başl.adr. TO bit.adr
2. başl.adr , bit.adr
3. BLOCK x

Büyük 'a' harfi 4A5 ile byte'lık bir tamsayıyı (adres) simgeler. Büyük 'n' harfi ise (N) bir byte ile bir tamsayıyı temsil eder. Dv kısaltması, aletin numarasıdır (device number).

Disketle yapılan tüm bilgi taşıma işlemleri, 127 no.lu mantıksal dosya kanalını kullanırlar. Bu kanalın bir özelliği RUN/STOP + RESTORE işlemi sırasında otomatik olarak kapanmasıdır. Bu dünya kanalını kendi programlarımızda kullanamazsınız.

LAST'ING sırasında (SHIFT) tuşuyla beklemeye yapmak mümkündür.

Her yerde, onaltılık ve ikili sistemde sayılar kullanmak mümkündür (PRINT $A000, x = $FCE2 * %011011). Onaltılık sayılar, önlerinde yeralan '$' dolar işareti ile ayırdedilirler. İkili sayıların önünde ise %'yüzde' işareti bulunmak zorundadır. Onaltılık sayıların kullanımında karşınıza çıkabilecek bir sorundan bahsedelim. İçinde DEF dizilimi bulunan onaltılık sayıyı 'DEF' gibi ayrı olarak yazın. Sayı olarak bu son kullanım gene geçerli olacaktır. Fakat, Basic yorumlayıcısının bunu DEF' komutu olarak yorumlayıp, onaltılık token'ı (Basic yorumlayıcısının kendi komutlarını ayırdetmek için kullandığı kodlama) yerleştirmesi önlenecektir. Bukuralara uymadığınız takdirde hata mesajı ile karşılaşırsınız.

IF ... THEN komutları ile kurulmuş şartlı programlama satırlarında, THEN komutundan sonra yeni komutlardan biri gelecekse iki nokta üstüste ile ':' ayrılmış olması gereklidir. Yoksa, yazılımızın doğru olsa bile, hata mesajı ile karşılaşırsınız.

A) BAZI TEMEL KOMUTLAR

RESET SID çipini, VIC çipini ve CIA çiplerini sıfırlar. Kernal'in (işletim sistemi) sistem vektörlerini ilk değerlerle yükler. RESET komutu her BASIC programının ilk komutlarından biri olmalıdır.

BASIC-Speech-Basic yardımcı programını terketme ve normal BASIC'e dönme. Bu komutu verdiğinizde 'are you sure?' (emin misiniz?) sorusu ile karşılaşırsınız. Cevap olarak 'Y' (=yes) verirseniz komut yürütülür. Başka herhangi bir cevapta, komut yürütülmez ve normal işlemler devam eder. Şayet bu komut bir program satırının içinde kullanılmışsa bu soru sorulmaz ve komut doğrudan yürütülür. Bu arada, BASIC'in OMEM (BASIC işlemleri için kullanabileceğiniz en düşük adresli hafıza) değişkeni tekrar $0800 adresine oturtulmaz ve sadece yeni eklenmiş komutların yürütülmesi kesilir.

HELP Speech-Basic'e özel tüm komutları listeler. HELP* şeklinde bir kullanım, normal BASIC V2 komutlarını listeler.

B) DİSKET KOMUTLARI VE ÖZEL KOMUTLAR

KEY (n,str): Fonksiyon tuşlarına bazı işlevler yüklemek. Bu komutu parametresiz kullandığımızda, tüm tuşlara atanmış işlevler ekranda edit edilebilecek birşekilde görürüz. Eksi işareti '-' hiçbir tuşun tanımı sırasında kullanılamaz. Çünkü, bu işaret RETURN tuşunun kodunu ($0D) temsil etmektedir. Maksimum 15 karakterden oluşmuş tanımlarkullanılabilir. Speech-Basic'i ilk kullanmaya başladığınızda programın kendisinden bazı tanımlar bu tuşlara yüklenmiştir. Bunlar:

F1 -RUN
F2 -LIST
F3 -PLAY
F4 -HEAR RECORD
F5 -HELP/DISPLAY KEYS
F6 -BLOCK
F7 -DIRECKTORY
F8 -DISK STATUS

Aslında, normal çalışma sırasında F5 tuşunu 'SPEED' komutu ile yüklemek oldukça uygun olur. Diyelim ki sözkonusu değişikliği yaptınız ve Speech-Basic'inizin artık böyle çalışmasını istiyorsunuz. Yapacağınız tek işlem Speech-Basic'in ver.3 versiyonunu diskete saklamak. Bunun için:

```
BSAVE "SPEECH-BASIC",8
FROM $0801 TO$1800
```

komutunu kullanın.

MEM-O sıradaki hafıza bölüşümünü rapor eder. Rapor aşağıdaki örnektekigibi görünür:

```
BASIC   $1801 to $1803
SOUND   $a000 to$fff8
KEYS    $0c6f to $0cef
BLOCKS  $165b to $17db
```

DISK(str,dv)- Disk kanalı ile ilgili işlemleri yürütmek. Bu komut parametresiz kullanıldığında disket sürücüsünün durumunu ekranda gösterir. Eğer komut stringini kullanırsanız, bu disket sürücüsüne gönderilir. Fakat disket sürücüsünden mesajı alınmaz. Böyleceistenirse programiçinde INPUT komutu ile hatanın veya durumun daha ayrıntılı işlenmesine olanak sağlanır.

DIR(str(,dv)) Disketin içeriğini görme. Parametresiz kullanıldığında disketin tüm içeriği gösterilir. Gönderilen parametre dosya adı ve tipine göre seçim yapılmasını sağlayan bir maskedir. Bu maskenin kullanımının detayları için 1541 Disket Sürücüsü Kullanım Kılavuzuna bakın.

BLOAD "prog.smi",dv,(block): smi'ye verilmiş dosyayı dv numaralı aletten hafızaya yüklemek. Blok kullanılırsa yükleme işlemi burada belirtilen adresten başlar. Şayetkullanılmazsa, dosya kendi belirtildiği adrese yüklenir. Yükleme işlemi dosya bittiğinde veya (belirtilmişse) bitiş adresine varıldığında biter. BLOAD komutunun LOAD komutundan bir başka farkı ise bunun normal bir BASIC komutu gibi yürütülmesi. Yani LOAD'daki gibi yükleme işlemi bittikten sonra program baştan başlamıyor. Yüklenen dosyanın başlangıç ve bitiş adresini belirlemek istiyorsanız BLOCK 0 kullanabilirsiniz. BLOAD komutu daimi RAM'e yükler (zaten istese de ROM'a yükleyemez). Burada belirtilmek istenen bütün yükleme işlemlerinde RAM konfigürasyonunun kullanıldığı, yani $D000-$DFFF adresleri arasını yüklerken bile bilgisayar 'crash' etmiyor, çünkü dosya buranın üç (!) katındaki RAM bölgesine yükleniyor). BLOAD komutunun kullanımına bazı örnekler vermek istersek:

```
BLOAD "s.test"
BLOAD "s.test",8 FROM $A000
BLOAD "s.test",8 FROM $A000, $8000
BLOAD "b.test",8 BLOCK 31 REM blok tablosunu yüklemek
```

BSAVE "prog.smi",(dv),(block) Başlangıç ve bitişi belirtilen bölge verilmiş isim altında dv numaralı aletesaklanır. Burada dosyalar ayrıdedilmenizi için bir önerimiz var. Diyelim ki aynı örnekler için ses bilgilerini ve bunların başlangıç ve bitişlerini belirten blok tablosunu saklamakistiyorsanız. Her iki dosyayı aynı isimle saklayın tek farkla: Ses bilgilerinin başına 's' (ses) blok tablolarının başına 'b' (blok) ekleyin. Böylece ileride oluşabilecek karışıklarının önüne geçersiniz. BSAVE komutuna ait birkaç örnek:

BSAVE" a,test"
BSAVE" a,test",8 FROM $A000
BSAVE"a,test",8 FROM$A000 $8000
BSAVE"b,test",8 BLOCK 31 REM blok tablosunu saklamak.

C) SES KONTROL KOMUTLARI

HEAR(SPEEDn) Örneklenen sesin aynı anda duyulmasını sağlar. Burada dört değişik örnekleme seviyesine karşılık olarak dört değişik ses şiddeti seviyesi ve dört değişik rengin belirlenmesi gerekmektedir. Renk değerleri $D418 adresli registere yazılmaktadır. Dinleme işlemini bitirmek için boşluk tuşuna basın.

RECORD (block) (SPEED n) HEAR komutu ile aynı biçimde çalışır. Tek farkı, dinlenen sesin aynı zamanda hafızaya da yazılmasıdır. Blok dolmadan, ses kayıt işlemi kesilmek istenirse RESTORE tuşuna basmak yeterlidir. Direkt moddayken bu işlem yapılırsa, kesilme adresi 'stopped atxxxxx.' mesajı ile belirtilir. Örnekleme hızı 1 ile-40 arasında değişen bir tamsayıdır. Burada 1,en hızlı kaydı, 40 ise en yavaş kaydı sağlar. Örnek olarak.

RECORD
RECORD FROM $A000 TO $D000
RECORD SPEED 1
RECORD BLOCK 1 SPEED 10

PLAY (block) (SPEED n)- RECORD işleminin tam tersidir. Blok içindeki bilgiler, ses ilgisi olarak yorumlanıp, karşılık gelen ses şiddet değerleri ve renk değerleri kullanılarak geri verilir. En yüksek geri verme hızı olarak 'O' kullanabiliriz. Yani sesi kayıttan daha hızlı geri verebiliriz.

VOLDEF (n,(n,(n,(n))))

COLDEF (n,(n,(n,(n)))) Dört değişik örnekleme seviyesine karşılık gelen ses şiddet ve renk değerlerini belirlemek. Digitizer devresinden elde edilen değerler doğrudan ses ve renk kanallarına yazılmaz.Bu işlemden önce gelen bilgiler, sizin bu komutlarla belirlediğiniz tablolar vasıtasıyla işlenir ve öyle kullanılır. İki değişik örnekle, VOLDEF ve COLDEF komutlarının parametrelerinin etkilerini inceleyelim:

VOLDEFO,1,2,3:COLDEFO 11,12,15: REM alçak sesli ve gri tonlar
VOLDEFO,5,10,15:COLDEF7,2,5,6: REM yüksek sesli ve çok renkli

D) DAHA İLERİ SEVİYEDEKİ KOMUTLAR

BLOCK n (block) (str)- Bir blok, tanımı olarak, başı ve sonu belirlenmiş ve bunlarla sınırlanmış hafıza bölgesidir. Birçok komutun kullanımında yeralan (block) parametresi ya'PROM başl adr. TO bit.adr " biçiminde ya da FROM ve TO komutları kullanılmayarak yeni başl.adr , bit.adr.' biçiminde kullanılabilir. Başlangıç ve bitiş adresleri genelde ayrı ayrı kullanılmadığı için BLOCK komutu geliştirilmiş ve her iki adresi tek komutta işlemeye olanak vermiştir. Bitiş adresi olarak tanımlanan sayının, başlangıç adresinden büyük ve $FFF9 adresinden küçük olması gerekmektedir.

BLOCK komutu parametresiz kullanıldığı zaman KEY komutu gibi tüm blok tanımlarını ekranda listeler.

Blokların sayısı 0'dan 31'e kadar uzanabilir. Fakat 0'ıncı blok özel bir işlem için ayrılmış olduğundan bu blok'un kullanıcı tarafından tanımlanması mümkün değildir. Bu blok, en son yapılan BLOAd işleminin başlangıç ve bitiş adresini aklında tutar. 30 numaralı blok, fonksiyon tuşlarının başlangıç ve bitiş adresini, 31 numaralı blok, blok tablosunun bulunduğu bölgenin başlangıç ve bitiş adreslerini aklında tutar. Gerektiğinde bu bölgeler diskette saklanmak istendiğinde (gerçekten de saklamak gerekiyorsa bu bölgeleri) sözkonusu adresleri aklınızda tutmanız gerekmiyor. 'BLOCK' komutu bu işi sizin için hallediyor. Fakat isterseniz 30 ve 31 numaralı blokları kendi istediğiniz biçimde yeniden tanımlayabiliyorsunuz. Şayet böyle bir işlem sonucu sözkonusu değerleri kaybettiyseniz bunları MFM komutundan elde edebilirsiniz.

Burada parametre olarak verilen str adlı string ise, sekiz karakteri aşmayan ve yalnızca blok tablosu istendiğinde ortaya çıkan, blokların içeriği ile ilgili kısa bilgileri saklasın diye bırakılmış bir açıklama bölgesidir. Blok tablosunu RESET'lemek için (tümüyle silmek, ilk ve temiz haline getirmek için):

FOR n=1 TO 29:BLOCK n"":NEXT n satırını vermeniz yeterlidir.
Bu komutla ait birkaç örnek isterseniz
BLOCK 1 "" REM 1 numaralı blok'a silme
BLOCK 1,$A000 REM bitiş adresi olarak $FFF9 kullanır
BLOCK 1,$A000 $8000 REM aşağıdakinin kısaltılmışıdır
BLOCK 1 FROM $A000 TO$8000
BLOCK 1 BLOCK 0 REM 0 numaralı blok un içeriğini saklamak.
BLOCK 1 BLOCK 0 REAM 0 numaralı blok'un içeriğini saklamak ve isimlendirmek
BLOCK 1 TO$8000 REM YANLIŞ!!

map(x(-(y)))/(-y)-Blok tablosunu edit edilebilir şekilde listeler. MAP komutunun arkasında yeralan parametre listesi sizde korku yaratmasın. Aslında parametreler gönürdüğü kadar korkunç değil, tam aksine LIST komutunun kullanımı ile olduğu gibi aynı bu parametrelerin kullanımı.

HIMEM A- Basic için kullanılabilecek hafızanın sonunu (üst sınırını) belirliyor. Böylece, aynı zamada ses bilgileri için kullanılabilecek alt sınırı da belirlemiş oluyoruz. 'A' değeri, o sırada hafızada bulunan programın son adresinden büyük ve $A000'dan küçük olmak zorundadır. HIMEM komutu yürürken CLR işlemini de yürütür. Örnekler

EXEC str-Verilen stringin içindeki karakterleri birçok ses komutunun kısaltılmışı olarak değerlendirir. Bunlardan başka, ses şiddeti ve renk değerleri de bu string'in içinde belirlenebilir. Kısaltılmış olarak yeralan komutlar şunlardır:

p w; w numaralı blok'u çalma
s w; hızı belirleme
w w; w/60 saniye beklemek
v w,w w w; renk değerlerinin belirlenmesi
=str; str diye belirtilen değişkenin de yürütülmesi
@, EXEC işleminin bitirilmesi

Diğer karekterlerden herhangi biri EXEC komutunun yürümesinin kesilmesine neden olur. Her bir komut birbirinden, iki nokta üstüste ':' işareti ile ayrılabilir, faat şart değildir, istenirse kullanılmayabilir. Parametreleri simgeleyen 'w' bir sabit veya bir değişken olabilir.

dikkat: EXEC işlemini bitiren '@' işaretini mutlaka kullanın. Yoksa, programınız istenmeyen komutlar (!) yürütülebilir.

Örnekler
EXEC "s1,p1:p1:p2:p3:p2:p3:"
EXEC "s1v0.5 10,15p1 c$"
EXEC a$+"@",REM işleminin sihhatli olarak bitirilmesini kesinleştirme
EXEC A$+b$"@"

E) DİĞER KOMUTLAR

HEX ve DEZ- RESTORE tuşu ile yapılan durdurma işlemleri sırasında veri en mesajın içindeki sayının hangi sistemde verileceğini belirler ('stopped atxxxxx') HEX komutu hekzadesimal yani onaltılık sistemi, DEZ komutu ise desimal yani onluk sistemi seçer.

SCREEN flag-Ekranın, ses ile ilgili işlemler sırasında (HEAR, RECORD, PLAY ve EXEC) kapanıp kapanmaması gerektiğini belirler. Normalde bütün bu işlemlersırasında ekran kapalıdır ve bu durum ses kalitesini kısmen yükseltmektedir. Parametre olarak belirtilen 'flag' ON ve OFF olabilir. Bundan başka, bu komutun hemen arkasından gelecek bir matematiksel önerme de aynı işi görür. (Önermenin değerin n sıfır veya sıfırdan farklı olması.)

MON (block)- Ses monitoru. MON komutuyla, örneklenen bilgiler ekrana listelenir. Dört adet örnek bir byte'ı oluşturur. Her bir değer, VOLDEF'te verilen ses şiddeti değerleri ile duyulabilir sese CODDEF'le verilen renk değerleri ile gözün algılayabileceği renk bantlarına dönüştürülür.

Değerler, üzerine gidip yazmak suretiyle değiştirebilir. Değişiklikler yapıldıktan sonra RETURN tuşuna basmak gerekmektedir. MON komutuyla, kısa süreli gürültüü aralıkları düzeltmek mümkündür. MON komutun en çok, Digitizer devremizin ayarını, kontrolunu yapmamıza yarar.

TST güvenli hizmet

Bilgisayar Teknolojisinde
Sürekli Yenilikler
Bilhassa AMIGA
Konusunda

SÜPER JOYSTICK 2

AMIGA

Bayilere Öze

- AMIGA 5.25" ek Disk-Drive
- AMIGA 3.5" ek Disk-Drive
- AMIGA 500 2MB RAM EXTERN
- AMIGA SES DIGITIZER
- AMIGA KICKSTARTWITCH
- AMIGA EPROM PROGRAMLAYICI
- AMIGA CENTRONICS KABLO
- AMIGA SCART KABLO
- AMIGA DIGIVIEW 3.0
- AMIGA REALTIME V DIGITIZER
- AMIGA'nız İÇİN MOUSE PAD

Bilgisayarınız AMIGA mı? 5 ¼ Diskdrive bağlamak kazancınızdır.

Devamlı her hafta 20 Yeni AMIGA Program Desteği

- Profesyonel İş programları
- Her türlü oyun programları
- Demo, Utility, Copy, Müzik ve Süper Çizim programları
- IBM programları
- AMIGA için özel programlar yazılır
- C-64 kartuş kutuları
- Bilgisayar masası
- Joystick kablosu

TST 5581254

TST TEKNOLOJİ SANAYİ TİCARET

GAZİP FİYATLARLA İBM
AMIGA SATIŞI

Mutlaka AMIGA

Sümer Mah. 28 Sok. No 14 Zeytinburnu / İSTANBUL Tel. 558 12 54

TST TST TST

Commodore

AMIGA 500

* SÜPER KOŞULLARLA VE HEDİYE * PAKETLERİYLE BİLGİSAYARLARINIZ BİZDE

AMIGA

İçin

- ★ DANIŞMANLIK VE YAZILIM HİZMETLERİ
- ★ İŞ, OYUN, EĞİTİM PROĞRAMLARI
- ★ HAZIR OYUN PAKETLERİ
- ★ JOYSTICKLER
- ★ IŞIKLI KALEMLER
- ★ KARTUŞLAR
- ★ BOŞ KASETLER DİSKETLER

- ★ SÜPER OYUNLAR
- ★ 5, 6, 7, 8 OYUNLUK 64 EMULATOR
- ★ 1541 BAĞLANTISI
- ★ SPECTRUM EMULATOR
- ★ YAZILIMLAR

BAKIM VE ONARIM SERVİSİYLE

TELECOM

[illegible] Kat
[illegible] ANKARA
[illegible] Kat [illegible]

AMIGA EXTRA

PORTS OF CALL

Bir gemi şirketiniz olsun ister miydiniz? Cevabınız evetse işte size muthiş bir strateji + ticaret oyunu Ports of Call Grafikleriyle, konusuyla, surukleyiciliğiyle muthiş bir oyun

Oyunun başında şirketin sahibinin adını ve şirketin ismini koyuyorsunuz Sonra da dunyanın belli başlı 30 limanı arasından bir ana liman seçiyorsunuz Burada size gelişmemiş bir ulkenin limanını seçmenizi önerirım, Kalkuta gibi Çunkü buradan Newyork, Tokyo gibi gelişmiş limanlara gübre ve tahıl taşıyıp iyi para kazanabilirsiniz

Martin Ulrich'in hazırlamış olduğu grafikler şu ana kadar gördüklerimin en guzelleri. Oyunun başında önce ''ship broker''a gidip bir gemi almalısınız ''Ship broker''ı seçtiğinizde karşınıza once bir monu çıkacaktır İlk katta bilgi alabilirsiniz İkinci kat geminizi satmak için 3. katta eski, 4 de az kullanılmış, 5. ise son teknolojiye gore yapılmış gemiler var Fiatlar 1 ile 30 milyon arasında değişiyor Oyuna 6 milyon ile başlıyorsunuz. Bu para size sermaye olarak az gelmesin Satıcılar ödemede kolaylık gosterıyorlar

Geminizi aldıktan sonra ona isim koyabilirsiniz. Tavsiyem az kullanılmış gemilerden standart modelde birini almanız, bu size paşin olarak 2 milyona patlıyacaktır, kalan 2 milyonu da taksitle odeyebilirsiniz

Oyun boyunca fiatlar hep değişiyor Bezen borsa krizi sırasında fiatlar % 20'ye kadar duşuyor Bu kriz aşağı yukarı şirket kuruluşundan bir yıl sonraya rastlıyor En az ayda bir buronuza uğramayı ihmal etmeyin, yoksa bürodaki memurlar zimmetlerine para geçirirler. Borçlarınızı da vaktinde ödeyin, sonra faiz ödeme zorunda kalırsınız

Ekranın sağ alt köşesinde para durumunuz grafikle gösterilmiştir Oyuna başlamaya hazırsanız Start Action'a basın durdurmak için se ''Stop Action'a İlk önce haritada hangi geminin sırası gelmişse yanıp sonduğunu göreceksiniz, Sonra gemide ilk önce ''Refuel '' ile yakıtı kontrol edin % 75 yakıt sizin için yeterlidir, Daha sonraları, eğer tamir gerekiyorsa ''Repair''i seçin Unutmayın, eğer geminizin durumu % 50'nin altına düşerse gemi batar ''Charter''la taşıyabileceğimiz yükleri, bunları kabul eden limanları ve alacağınız komisyonu görebilirsiniz

AMIGA

"Lay Up " komutu gemiyi liman da bekletmek için, "Load" ise Charter'da seçtiğimiz malı yuklemek içindir Bazen Charter'ı seçtiğinizde birisi size 10 veya 50 bin dolar karşılığında bir bavul veya kutu, ya da 500 000 dolar karşılığında bir kutu silah taşıyıp taşımayacağınızı soruyor. Eğer hayır derseniz çoğunlukla verdiği fiatı iki katına çıkarıyor Doğrusu 20 000 dolar için değmez, ama 1 000 000 milyon için bu risk göze alınır Eğer geminizden şüphelenirlerse memurlara rüşvet vermek zorunda da kalabilirsiniz

Ofisteyken karşınıza üç seçenek çıkacak. Exit, Info ve Action Info'dan PLA'ya basarsanız istatistiklerinizi, gelir-giderinizi ve gemilerinizin durumunu öğrenebilirsiniz Eğer Action'ı seçerseniz faiz, kredi ve haciz odeyebilirsiniz Save komutuyla da oyunu belli bir yere kadar getirip yukleyebilirsiniz

Limana girişlerde paranız varsa kılavuz kullanırsınız Paranız yoksa veya klavuzlar grevdeyse gemiyi kendiniz yonetmek zorundasınız Bu basıt fakat sıkıcı bir iş. Eğer bu sıkıcı işten kaytarmak istiyorsanız geminizi en az hızla bir yere çarptırın, olsa olsa % 2 zararla kurtulursunuz. Bunun yanında bazen de kısıtlı surede yerine ulaşması gereken yükler taşıyabilirsiniz. Bunları taşırken karşınıza sizi geciktiren fırtınalar çıkabilir. Fırtınanın içinden geçerken de geminiz hasara uğrayabilir. Tavsiyem, eğer etraftan dolaşmak çok zaman alacaksa içinden geçin. Bazen bir can sandalıyla karşılaşıyorsunuz, bunu kurtarmak için siz hareketsizken onun geminizin kontrol bölumüne değmesi geriliyor Biraz sabırla bu işi başarabilirsiniz.

Başında sıkılmadan butun gününüzü geçirebileceğiniz bir oyun Benden 10 üzerinden 11 aldı, Çok guzel oyun oynamaktan sıkılanlar için işte harikulade bir oyun

Deniz AKSOY

Bazı Küçük Notlar

DOUBLE DRAGON

AMIGA'nın zevkli karate oyunlarından biri. Oyunun en zevkli tarafı çok güzel ses efektler Özellikle adamları öldurdüğunuzde çıkan ses Oyunun diğer bölumlerine gelçebilmek içinbelli sayıda adam öldürmeniz gerekiyor Adamları iki veya üç vuruşta bayıtabilirsiniz Beş veya altı bayıltışta da öldürebilirsiniz Çeşitli ebatlarda adamlar var Dev er, yeşil ceket er Sopalılar, son çıkan dev adam gibi Elinde silahı olan adamlar bayıltıp silahların alabilirsiniz, Bu silahları amanızı özellikle tavsiye ederim Çünkü bu silahlar tekme veya yumruktan çok daha etki Hele oyunun sonunda en zorlu adamlara karşılaşacağınız için elinizde mutlaka bir silah olmalıdır Hele M-16'lı adamı çok dikkatle takip edin Eğer bir defa ateş etmeye başlarsa ve bir kurşun bile size değerse hemen bir hakkınız gider Son bölüme doğru ilerlerken en zorlanacağınız yer mızraklar olacaktır Burayı geçebilmek için uzun süre yukarıda kalmalarını beklemelisiniz. Oyunun sonunda kız arkadaşınızı kurtarıyorsunuz ve ondan bir öpücük alıyorsunuz, Sonra size kahraman mı diyip sarılıyor Oynamaya değer değil mi ? Çok zevkli bir karate oyunu olmasına rağmen bitirdikten sonra bıkabilirsiniz

FIRE AND FORGET

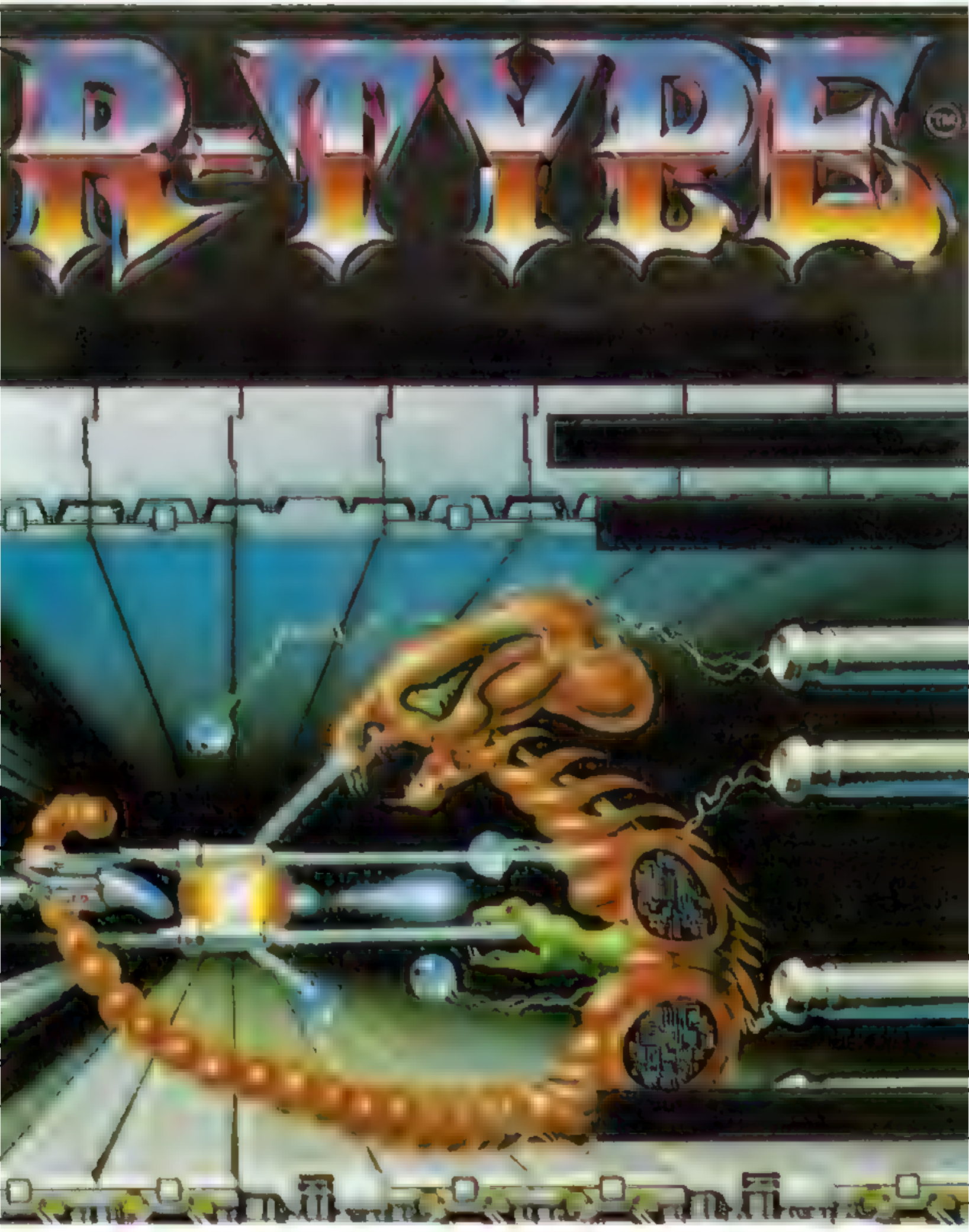
AMIGA nın unlu software kuruluşlarından biri olan TITUS'un son oyunu olan bu oyun serinin diğer oyunlarından olan OFF SHORE WARRIOR, CRAZYY CARS ile hemen hemen aynı Yine herşey arkadan goruntuyor Fakat burada değişikbir arabayı kontrol ediyorsunuz Eğer iki kişilik oyunu seçtiyseniz kuçük bir uçağı arkadaşınız yonetiyor Bu uçak ateş edememesine rağmen arabanın üstune geldiğinde ona benzin dolduruyor Evet size engel olan tek şey benzin. Yine belli bir hakkınız yok Surekli biten benzininizi yolda goreceğiniz yeşil veya mavi konilerle karşılayabilirsiniz Yolda pekçok engeller var Dikenli teller taşlar gibi..) Yolda ros helikopterleri tıpında helikopterler size füzeler atarak durdurmaya çalışıyorlar. Bir dunya haritası uzerinde savaşacağınızyeri ayarlayabilirsiniz. Eğer savaşı kazanırsanız savaşın olduğu yerde bir barış guvercini çıkacaktır Eğer bütun görevleri bitirirseniz yeni bir harita ustunde yeni savaş noktaları çıkacaktır, **"MFIRE AND EFORGET"** TITUS un sıradan sonu olmayan oyunlarından biri

MARIA'S XMAS BOX

AMIGA'nın gerçekten poker ustası olmayı gerektiren poker oyunlarından biri daha. Tabii ki bu oyunda **"ANCO"**'nun bir urünü Oyun ana olarak iki bolume ayrılmış EASY ve HARD. Sız baştan uyarayım sakın sız HARD' seçmeyin Bazen bu bölümde bayanı soyundurabilmek için 4 saat uğraştığım oldu. EASY ise çok daha iyi bir oyun sağlayacaktır Bazen oyunun zorluğu kızgınlığa donuşebilmekte

Kontroller ve seçenekler yine ayn Bu oyun hakkında soyleyebileceğim çok az şey var çünku bayan her zaman daha değişik davranıyor Güzel grafikli ve size her zaman daha değişik bir oyun şekli sunan bu oyunu almanızı özellikle poker meraklılarının almasını özellikle tavsiye ederim

ŞAHIN DERYA


RAIDED

Eğer Disk Drive sahibi iseniz ve mükemmel bir uzay oyunu oynamak istiyorsanız R-Type'ı drive'ınıza takın ve ekranıza yaslanarak rahat bir nefes alın çünkü az sonra kendinizi kızgın bir savaşın içinde bulacaksınız...

R-Type alışılagelmiş uzay oyunlarından farklı değil yine önüne geleni vur taktiği uygulanıyor R-Type'ın diğer oyunlardan farkı fiyatı değil elbette bu oyunun en büyük özelliği 64'ün grafik ve ses özelliklerini en iyi şekilde kullanabilmesidir.

Oyunumuzun konusuna gelince siz kahraman bir kaptan olarak bir konvoyu bu savaşın içinden geçirmelisiniz tabi tek bir gemi bile kaybetmeden...

LEVEL 1: Bu bölüm daha önce dergimizde açıklanan **"KATAKİS"** adlı oyunun 2. bölümünün aynısı burada ortadan gitmenizi tavsiye ederim Gemiler genellikle sürü halinde geliyorlar onlardan bir kerede kurtulmak istiyorsanız büyük lazerinizi kullanın bunun için alttaki enerji dolana kadar fire tuşunu basılı tutmalısınız biraz ilerledikten sonra bir tünelin içine gireceksiniz burada backgroundlar görülmeye değer. Eğer canınıza kıymet veriyorsanız burada da ortadan gitmelisiniz. Bölüm sonunda yok etmeniz gereken büyük yaratığı vurmak için kuyruğunu indirmesini bekleyin ve bu arada büyük lazerinizle işini bitirmeye bakın...

LEVEL 2: Bu bölümde anlatılacak pek bir şey yok yalnızca alttan ve üstten birdenbire fırlayan dev yengeçlere dikkat edin biraz ilerledikten sonra karşınıza çıkan küçük gemileri birkaç vuruşta halledebiliyorsunuz. Burada en büyük pislik öldüğünüz de bölümün başa dönmesidir yani bu bölümü bir kerede tamamlamalısınız bu bölüm için size tavsiyem ise ekranın üstüne fazla yaklaşmamanızdır. Bölümün sonundaki yaratığı gözünden vurmalısınız.

LEVEL 3: Bu bölüm bir uzay istasyonunun etrafında geçiyor ekran scroll'u her yöne fakat bu kayma işlemini bilgisayar yapıyor bu bölüm kısa olduğu için anlatacak fazla bir şey yok yalnız ekranın en altına yapışın ve uca takılan ekstra silahı alın, en sonunda istasyonun üstünde bir mayınla uğraşacaksınız.

LEVEL 4: Bu bölümde kırmızı gemiler geçtikleri yerlere mayın döşüyorlar bunlardan Beam (Büyük lazer)'la kurtulacağınız gibi tek tek vurmakla da uğraşabilirsiniz. Bu bölümde alttan gitmenizde fayda var bölümün sonundaki canavar arkadan fırlıyor bu sizi şaşırtmasın bu canavarı neresinden vurursanız vurun patlatırsınız.

LEVEL 5: Bu bölümü gözü bozuyor ama yinede ara sıra çıkan fırtınalardan ve küçük gemilerden başka bir şey yok bölüm sonuna doğru çıkan büyük gemileri en az 10 defa vurmalısınız sondaki canavarı gözünden vurmalısınız.

LEVEL 6: Bu bölümdeki backgroundlar oldukça güzel dikkat etmeniz gereken şeyler geminin içine girerken kapıda karşılaştığınız robotlar geminin için de tehlike oluşturuyor bir kayıyor gaip oluyorlar son hadde sizi öldürmeye çalışıyorlar bunlardan kurtulmak için önce ekranın geminin önüne veya arkasına takılan ek lazeri alın ve hep önünüze takın bu bölümdeki canavar ilkine benziyor fakat bu sefer kuyruğunu vurmalısınız.

LEVEL 7: Bu bölüm bir parabede geçiyor aşağıdan yukarıya ateş eden toplar en büyük bela birde küçük bitler var onlarda oldukça sorun yaratıyorlar özellikle birbirlerine yapışmış olarak ilerleyen gemilere dikkat edin canavarı ellerinden vurmalısınız.

LEVEL 8: Bu bölümde baş belaları böcekler evet yanlış okumadınız anne karnındaki bebeklere karşısınız bunlar alttan ve üstten saldırıyor bölümün en sonunda savaş çıkmasına sebep olan imparatorla savaşıyorsunuz bunu hem ellerinden hem de ağzından vurmalısınız. Bundan sonra filonuzun geçişini zevkle izleyebilirsiniz.

Orhan CEVHER

Toptan - Perakende Bilgisayar oyunları ticareti yapanların Dikkatine:

Dergimiz 64'ler Bilgisayar oyunlarının kasetleri için konulan oyun fotoğraflarını renkli ofset baskılı olarak hazırlamıştır
İsteyen bilgisayarcı istediği fotoğraftan istediği kadar alabilecektir
Fotoğraflar küçük bilgisayar kasetlerinin kutularına göre ayarlanmış olup, 170 Gr kuşe kağıda ful renk ofset olarak dizayn edilmiştir.
İsteyen bilgisayarcılar Dergi merkezine sipariş vermek suretiyle edinebilirler
Fotoğraf bedeli bir adet için **100 TL** dır

Siparişleriniz için müracaat:
Şehit Asım Caddesi no 81 / 5-6
80690 BEŞİKTAŞ - İSTANBUL

AMIGA EXTRA

BİR SÜPER O

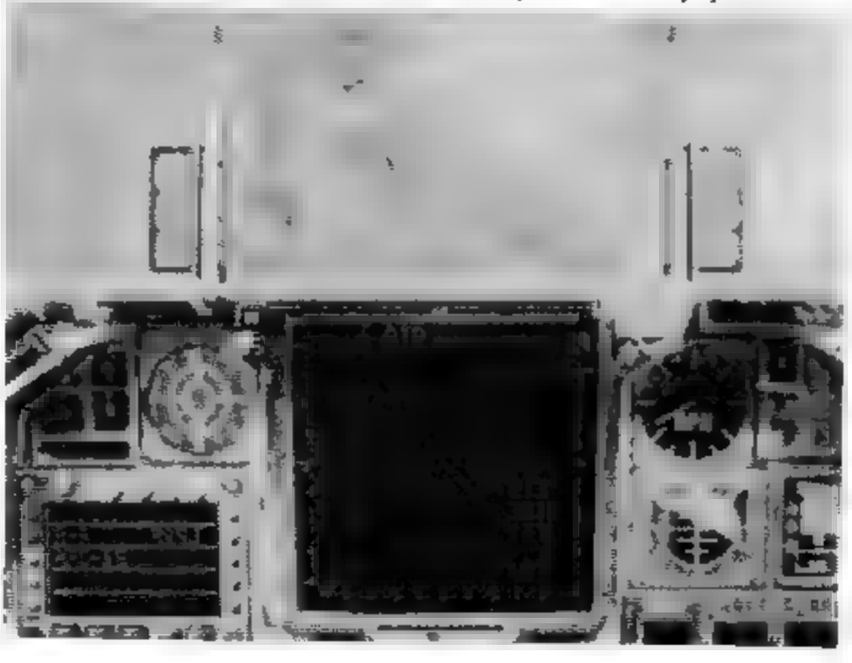
FAL

Simulasyonu seven herkese sesleniyorum. Sanırım hepimiz Interceptor'ı oynamış ve sevmişsinizdir. Şimdi sizleri süper grafik, süper ses ve sürükleyicilik ile Interceptor hafızalarınızdan silecek F-16 FALCON'un kokpitine götüreceğim. Bu muhteşem F-16 simulasyonu iki disket olmasına rağmen 1. disket sırf açılış sahnesi ve muzik için. Bu müzigin hazır sözü geçmişken duyduklarım arasında en iyisi olduğunu belirtmem gerek. Açılış ekranından sonra bir daha disket değiştirmiyoruz. Oyunun önemli özelliklerinden birside istenirse modem bağlantısı oynanabilmesi. Falcon çok genış menülere sahip bir simulasyon. Bu menulerden Mouse'un sağ tuşuna basarak yararlanabilirsiniz. Menuler düşman uçağını atış pozisyonuna almaktan, uçağı bazı manevralarla denemeye kadar birçok marifeti kapsıyor. Bu manevraların bir kısmını (Break turn, Split S, Loop) Interceptor'dan hatırlayacaksınız. Falcon'u çok sevmenin sebeplerinden biri de şu: Interceptor ve benzeri hava savaş simulasyonlarında hep kötü (!) Ruslar zavallı Amerikalılara saldırıyorlar, Amerikalılar'da "**Savunma amacıyla**" Rusları vuruyorlar. Bu simulasyonda ise bu kullanılmış senaryo değiştirilmiş. Siz tamamen saldırı amacıyla kokpite giriyorsunuz ve görevinizin sonuna kadar köyleri, kamyonları ve MIG-21'leri yok ediyorsunuz. Dolayısıyla konu daha gerçekçi olmuş.

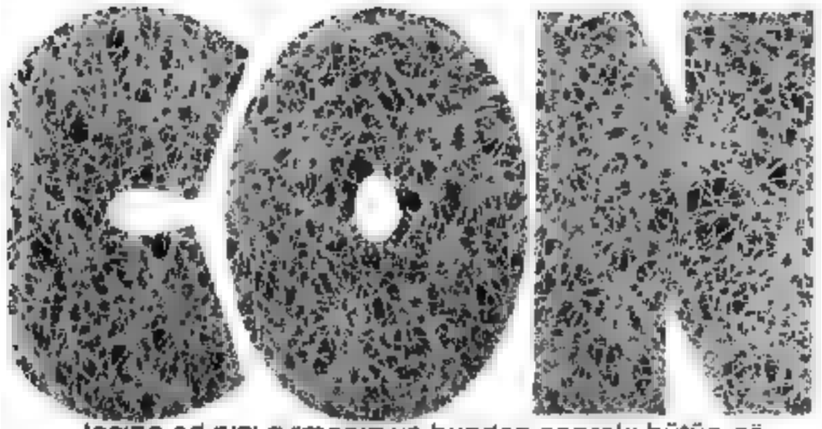
Uçuşunuzda yalnız değilsiniz, silah arkadaşınız olan bir başka F-16 da sizinle beraber uçuyor. Oyunda beli rütbeler var. Bunlar aynı zamanda oyunun zorluk derecesini belirliyorlar. En düşük rütbe olan Letunant (Teğmen) bir anlamda Trainer oluyor. Trainer'da uzun bir listeden seçtiğiniz görevlerin hepsinde sınırsız cephane, yakıt ve mermiye sahip olup, hiç düşmüyorsunuz.

Uçağınızın kontrollerine gelince: kontroller şimdiye kadar gördüklerimin en gerçekçileri. Ne Interceptor kadar basit ne de Flight Simulator kadar zor. Head up ekranı ise sizi hedefe götürecek bilgilerle dolu. Örneğin makinalı top kullanırken head up ekranında topun atış açısını sizin yaklaşış açısını ve hedefin yerini çizgili kordinatlara görebilirsiniz. Hedefe yaklaştığınızda hedef bilgisayarını açın, füzeyi hedefe kitleyin ve yokedin. Patlamalar Ace II'ye benziyor, fakat çok daha guzel. Yerine göre değişik patlamalar görebilirsiniz. Eğer bir uçağı güçlü bir füze ile vurmuşsanız uçak anında infilak edecektir. Fakat eğer uçağı makinalı top ile vurmuşsanız, arkasından keskin keskin düşmanlar çıkararak çakılacaktır. Görevlerde hedefleriniz genelde Cruise füze rampaları, askeri kamyonlar veya istediğinize bağlı olarak sivil yerleşim merkezleridir. Uçağı silahlandırırken dikkat etmeniz gereken yer, havadan havaya füzelerin sayısını karşılaşacağınız Mig'lerin sayısına göre seçmelisiniz, kalan boşlukların tümünü de havadan yere füzeler ve yakıt tanklarıyla dünatmaktır. En iyi silahlandırma şekli **2 Aim 9L, 2 Aim 9J, 1 yakıt tankı, 1 ALQ131 ve alabildiğiniz kadar AGM 65** almanızdır.

Oyunun diğer bir özelliğinde görevinizi bitiriş şeklinize göre görev sonunda size fotoğraflarla bilgi vermesi. Örneğin eğer mecburi iniş yaparsanız kokpitten sağ salim çıktığınızı, helikopterle kurtarıldığınız ve divan-ı harbe çıkarıldığınızı bildiren 4 fotoğraf çekerken çakıldığınızda büyük bir patlama ile mezarınızın üstüne saygı uçuşu yapan silah arkadaşlarınızı görüyorsunuz. Başarılı bir inişten sonra da madalya ve nişanlar alıyorsunuz. İstersenız devamlı bir kariyer surdurebilirsiniz. Bunun için ilk önce uçuş lis-



YUN DAHA...



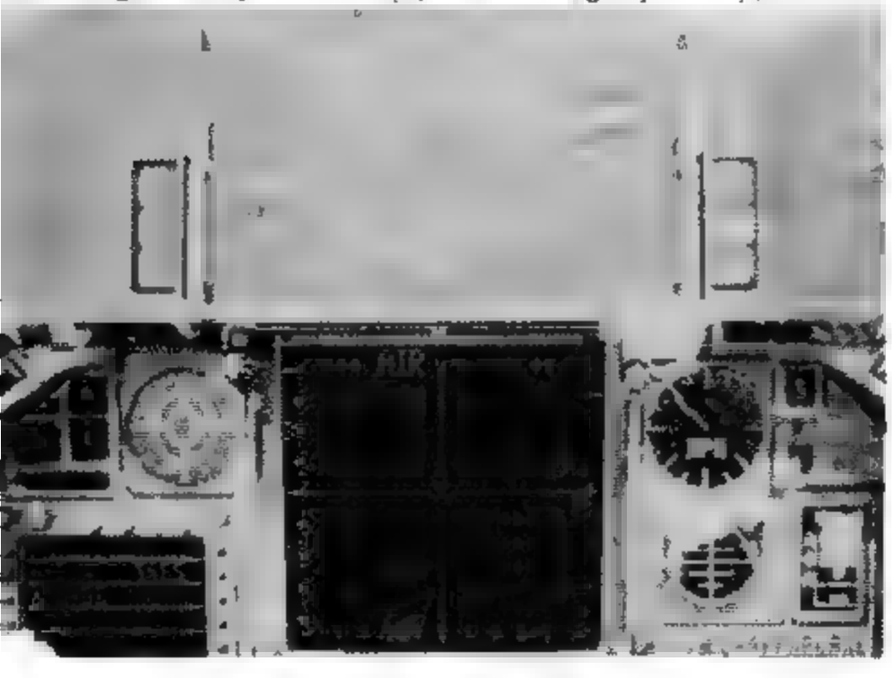
tesine adınızı girmeniz ve bundan sonraki bütün görevleri bu adla yapmanız gerekiyor.

Görev seçimini yaptıktan sonra sıra uçuş geliyor. Hız kazanmak için (+) ile gaz verin ve gaz sona dayandığında (W) ile tekerlek frenlerini kapatın yeterli hıza eriştiğinizde uçağı kaldırın. Havada ilk önce (C) ile harıtayı açıp kuzeydeki karayollarına yönelin. Eğer hızlı gitmek istiyorsanız (?) ile after burner'i açın ve en yüksek kuvveti verin. Alçak irtifada seyrederken gözünüz yolda olsun. 4 nokta gördüğünüzde dalışa geçin, yaklaşınca bunların kamyonlar olduğunu anlıyacaksınız. (C) ile hedef bilgisayarını açıp yüksekliğe dikkat ederek düşük hızla yaklaşın ve makinalı topla kamyonu havaya uçurun. Migler sizi hedefe kitlemek için ekranıza geçince uçağın komputerleri sizi sinyalle uyaracaktır. Eğer kitlenirseniz gösterge tablosunun sol üstünde (LCK) yazısı çıkacaktır. Eğer size füze atılıyorsa aynı yerde (LCH) çıkacaktır. Duşman füzeleri sizi kolay kolay vuramaz fakat eğer düşük hızda ilerlerseniz makinalı top mermilerine hedef olabilirsiniz. Unutmamanız gereken bir başka nokta ise füzelerinizin ancak hedefe kitlenince güdümlü olduğudur. Bu yüzden az sayıdaki füzelerinizi boşa harcamayın.

Radarınızda Mig olduğu zaman ( )ya basarak hedefin yerini saplayın. Kısa menzilli radarınızı kullanarak Mig'e doğru yönelin ve düşürün. Oyunda sola bakarsanız gaz levyesini tutan elinizi, sağa bakarsanız kontrol kolunu tutan elinizi, geriye bakarsanız da koltuğunuzun arkasını görebilirsiniz. Gerek kokpitin içinin, gerekse diğer grafiklerin hiçbir simulasyonla kıyası kabul etmiyeceğini belirtmeliyim.

Falcon'u simulasyona yeni başlıyanlarla tavsiye edemeyeceğim ama artık sıradan simulasyonlardan sıkılıp, gerçek bir pilotu yaşamak isteyenlerin yapması gereken tek şey bu oyunu bulup almaktır. Oyun Amiga'nın en iyi simulasyonu olmasının yanında aynı zamanda en yeni oyunlardandır.

Silahlandırma ekranında pist görevlisinin esprileri, görevinizin özetini belirten fotoğraflar ve uçuş listenizin yanındaki resimler oyunun espirili yerlerinden. Oyunun aleyhine olabilecek tek nokta uçuk efektlerinin iyi olmamasıdır. Oyunun kelimelerle anlatabileceğim yerleri bu kadar. Daha anlatılması mümkün olmayan bir suru yerleri Falcon tam bir mükemmelik abidesi. Söyleyebileceğim tek şey F-16 pilotu olmak isteyenler Falcon'u alsınlar. İyi uçuşlar, iyi avlar.



AİM 9J : Mig head up ekranına girdiği zaman kare içene alınacaktır ve sağ altta "LOCK" yazacaktır. O zaman atabilirsiniz.

AİM 9L : Aim 9J ile aynı kullanılır.

GUN : Havadan karaya top hedefi ortaladığınızda ateşe basın ve hedefi kitleyin. Atış açısı hedefe göre ayarlanacaktır havadan havaya top Migi ortalayın ve vurun.

AGM 65: Hedefe ortalayın ateşe basıp kitleyin ve alçalım head Up ekranını altında nişangahı görünce uçağı düzeltin. Kilit dairesi ile nişangah üst üste gelince ateş edin.

SİLAHLARIN KULLANILIŞI...

KLAVYE FONKSIYONLARI:

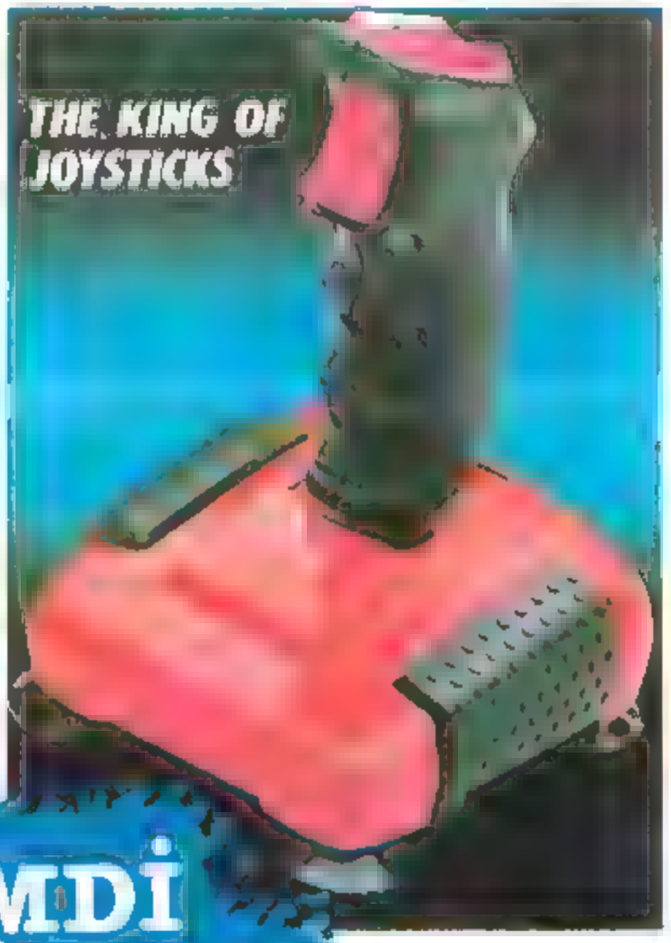
F 7 Savaş durumundan çıkma
8 Kuleden görünüş
9 Arkadan görünüş
Hedef bilgisayarı
Havadan yere silahlar (A-G)
Return Havadan havaya silahlar (A A)
S Ses
T Flaplar
G tekerlekler
C Füze atış bilgisayarı
V Silahlar
B Fren
W Tekerlek frenleri
? After Burner
After burner dereceleri
Savaş bilgisayar
3 Kokpit
4 sol görüntü
5 sağ görüntü
6 arka görüntü

KEMAL DENIZ AKSOY

BOĞAZİÇİ

Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

DELUXE JOYSTICK CONTROLLER



- COMMODORE 64
- AMIGA
- AMSTRAD CPC 464-6128
- ATARI 400 XL - 800 XL
- VESTEL
- SVI - 318 - 328
- SINCLAIR - SPECTRUM

Bilgisayarlar için...

- İşaret Parmağı ateşleme tuşu
- Üstten ateşleme tuşu
- Otomatik ateşleme
- Ele dizaynına uygun kol
- Masaya yapışabilir vantuzlar
- Sesli ateş ve yön switchleri
- Bozulmayı önleyen özel diza

ŞİMDİ TÜRKİYE'de

BİLGİSAYAR VE YAN BİRİMLERİNİN TAMİRLERİ İTİNALI OLARAK YAPILIR

TÜRKİYE ÇAPINDA BAYİLİKLER VERİYORUZ

VE YARDIMCI MALZEMELERİ

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amiga iş ve utility programları
- Amiga oyun ve müzik programları
- Amiga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atari, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı
- Bilgisayar ve yan malzemelerinin genel satışı
- Anadolu'da başbayilik sistemimize katılın .

BOĞAZİÇİ
Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

Abide-i Hürriyet Caddesi Polat Celil Ağa İşhanı Kat 3 No: 14
Tel: 172 55 54 Mecidiyeköy-İSTANBUL

Genel istek üzerine Boğaziçi Club üyelikleri devam etmektedir.

BOĞAZİÇİ CLUB
Üyelik Formu ve buroşür istiyorum.

ADIM.....
ADRESİM .....
.....
TEL.....

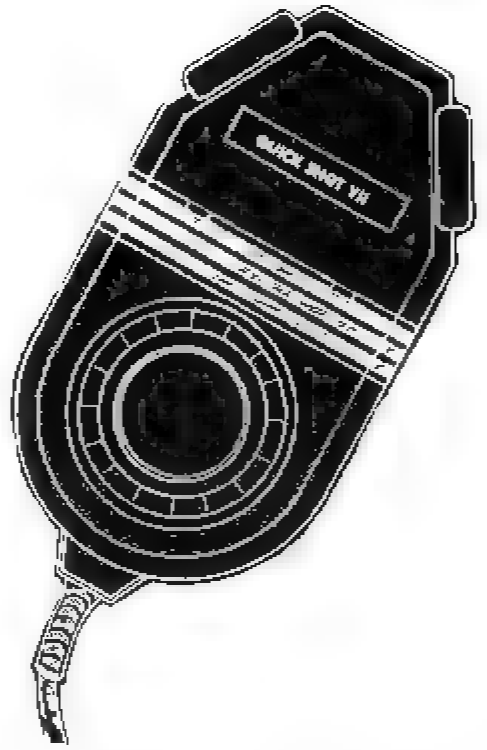
] COMMODORE
] AMIGA
] SINCLAIR
] AMSTRAD
] ATARI
VESTEL

C-64
Atari
Spectrum
Amstrad
bilgisayarlar için

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
'den Hizmet.

İşte Size uygun joystick

- KIRILMAZ
- BOZULMAZ
- KUMANDASI KOLAY
- ÜSTELİK İTHAL



Quick Shot VII

22.500 tl

6 AY GARANTİ

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

ŞEHİT ASIM CADDESİ 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

Ödemeli isteme kuponu

Quick Shot VII joystek'ten...... Adet istiyorum bedelini Yapı kredi Bankası Beşiktaş Subesi 1708 no'lu hesaba yatırdım. Gereğini rica ederim

Adım Soyadım:

Şehir

RETURN OF THE JEDI

Sanırız hepiniz Star Wars'ı sevmişsinizdir. Star Wars II'ye belki harika diyenleriniz olmuştur. Ama Star Wars III bunların hepsinin ötesinde muhteşem. Ayrıca grafikleri bakımından da diğerlerinden farklı ve üstün I ve II'den hatırladığım z içi boş 3 boyutlu grafikler, yerini yine 3 boyutlu fakat çok renklilerine bırakmış. Oyun genelde 4 ayrı platformda devam ediyor. Ilk platformda bir hava motorunu kontrol ediyoruz. Burada İmparatorluğun Biker Scout'larına karşı mucadele ediyoruz. Ilk levellarda sadece ağaç ve Biker Scout'lardan kaçmamız gerekirken, ilerde sevimli Ewok'ların Combat Glider adını verdikleri planörlerle attıkları taşlardanda sakınmanız gerekecek. Bu taşları geçmek oldukça zor bu yüzden gerekli stratejinin devamlı sağdan gitmek veya Glider geldiğinde motora gaz vermek olduğunu söylemeliyim. İkinci platformda ise Chewbacca olarak bir AT/ST kullanıyoruz Burada kütüklerden ve Lwokların mancınıklarından, ilerki level'larda ise karşınıza çıkan diğer AT/ST lerden sakınmanız gerekiyor Bu platformda belli biryere gelince bir süre Imparatorluk Destroyerleri ve Tie Fighterlarla savaşan Luke'u kontrol ediyoruz. Her gezegeni yok etmek için son basamak ise Han Solo olarak kullandığınız Millenium Falcon'la gezegenin reaktörünü patlatmaktır. Burada olaylar o kadar iyi canlandırılmışki reaktörü patlattıktan sonra kaçarken arkanızdaki alevleri gördükçe ecel terleri dökeceğinizden şüphem yok. Eğer gezegeni havaya uçurabilirseniz, patlamayı görebilirsiniz

Oyun baştan aşağı mükemmel grafiklerle donanmış. Dijitize sesler filmdekilerle aynı. Oyun belli platformlarda geçiyor dediysekte oyunu sakın platform tipi sanmayın. Oyuna tam bir Lucas Film yapıtı diyebiliriz. Üstüne üstlük oyun zor gelirse F2 ile level atlayabilirsiniz. Haydi Jedi'ler isyancıların size ihtiyacı var. Obi Wan Kenobi'nin deyişiyle **"Güç sizinle olsun"**

KEMAL DENİZ AKSOY

AMIGA

Faery Tale

Zamandan zamana temiz havanın soluğu gibi hayalgücü ve değişiklik eksikliğinden dolayı eleştirilen, üretime yeni bir hayat soluyan ufak bir cracker gelir. İşte Microillusions'dan böyle bir Oyun, Faery Tale.

Faery tale, yeraltı mağaralarının, labirentlerin, ormanların, çöllerin, karlı dağların, göllerin, şatoların ve köylerin yeraldığı 17.000 ekranı yaratan programlayıcı, müzisyen ve sanatçı David Joiner tarafından tam 6 ayda Californıa'da yazıldı.

Oyunda siz koyleri Tambry den çalınan Talısman bulmak için yola çıkan 3 kadeşi oynuyorsunuz. Talısman, kuşaklar boyu köylüler tarafından saklanan ve onları kötülüğün koruduğuna inanılan bir taştır. İşte bu taşın peşindeyken tamamen kılıç ve topuzlarla silahlanmış zombi ve iskeletlerle karşı aşacaksınız.

Oyun ilk yüklendiğinde bazı eski Hollywood sinemalarındaki gibi sayfaları çevrilen, harika grafiklerle süslü bir kitaptan hikayeyi okumaya başlıyorsunuz.

Oyuna üç kardeşin hikayesi, Julian'la ahşap bir kulübenin dışında, Tambry'de başlıyorsunuz. İkinci ve üçüncü kadreş ancak bir önceki öldüğünde oynayabilirsiniz.

Ekranın üst kısmında Julean'ı tam tepeden gösteren bir pencere, sol alt tarafta şans, yurellıklık, güç vs derecelerin ve yaptığınız işlevleri gösteren bir bölüm ve sağ altta ise kontrol kutusu bulunmakta. Soldaki dereceler sizin savaş esnasındaki performansınızı kazandığınız tecrube ve açlık durumunuzu belirtirken kontrol panelinden ise yemek yemeyi, boyu kullanma satın alma, verme toplama, bir eşyayı kullanma konuşma, etrafa bakma ve inceleme işlevlerini yerine getirebilirsiniz. taş tablette ise yön kontrolü bulunmakta. Julian'ı bu panelden yönetebilirsiniz.

Oyunun ekran düzeni, olaylara göre binalara giriş çıkışa göre müziğin değişmesi ve ilginç espritüel gelişimleri gayet enteresan.

Süper müziği ile, iyi dizayn edilmiş grafiğiyle birlikte dığıtize ses efektleri ile, iyi kötü ilginç karakterleri bulunan ve akıllıca kullanılan birçok eşyaları ile bu birinci sınıf oyunu advadure, daha çok arcade-advanture meraklıları kaçırmasın.

KAYLETH

US Gold ve Adventure Soft'un beraber yaptığı bu oyunda sız programlanabiler bir Androidsiniz. İçinizde tek bir proğram var: "Kayleth'i oldurmek" Oyun dramatik bir açılış sahnesiyle başlıyor. Açılış sahnesi bizi androidler üreten bir fabrika gemisinin guvertesine getiriyor. Kendinizi metal bağlarla bağlanmış olarak yuruyen bir bantın uzerinde yavaş fakat kararlı bir biçimde elektriklı robot pencelerine doğru giderken buluyorsunuz. Bu durumdan kaçmak için yapabileceğiniz sınırlı sayıda hareket var. Kayleth'in grafikleri çok iyi canlandırılmış. Özellikle pençeler açılıp kapandıkça çok urkutucu gorunuyorlar.

Bu noktada oyun hakkında biraz bilgi verelim.

En fazla dort eşya kullanabilirsiniz. Ve gemide sekiz yere gidebilirsiniz. Bir fitil (fuse), bir çift eldiven, seloteyp ve mühurlenmiş, kaynaklanmış bir teneke kutuyla ne yapılabilir? Bunu öğrenene kadar teybiniz biraz aşınacaktır.

"AZAP" odasına dikkatle incelerseniz gemiyi tenekedebileceğinizi ve Zymoria gezegenine ayak basabileceğinizi anlarsınız. Gezegende ilk once Zymogg şehrine gitmelisiniz. Oyunda ilerledikçe keşfedilen yerlerin sonunun hiç gelmeyecek gibi olduğunu ve senaryo yazarı "Çekilmez" Ufnowsky'ye tahammül etmeniz gerektiğini göreceksiniz.

Oblivion Inn'in barına giderseniz orada bir çıtnut tepsisi olduğunu göreceksiniz. Bunlar aslında bildiğimiz fıstığın gelıştirilmiş şeklidir. Eğer bunları alırsanız boş bir tepsiyle kaçmak zorunda kalırsınız. Dolaştıkça almak için çok çekici şeyler goreceksiniz. Fakat asıl marifet kısıtlı kapasiteyle ancak gerekli şeyleri almak olduğundan oyunun kaderini etkileyecek iki oğe, sekanız ve adventure deneyiminizdir. Eğer seçiminizi doğru yapmazsanız açamıyacağınız bir kapıya gelmeniz uzun zaman almaz. O zaman her hareketinizi izleyen Ufnowksi, "Falan kişiden anahtarı almadınmı?" diye sorarak sizi deli eder. Bu durumda Falan kişiye anahtar hakkında söz etme şansınız olmadığını bir turlu anlatamazsınız.

Kayleth çok zekice hazırlanmış. Oyunda çözulecek yuzlerce problem var. Piyasadaki çozmek için kafa yorabileceğiniz pek az Advanture'dan biri. İyi şanslar.

MACERA'dan MACERA'ya...

MERT GÖKKAYA & ERTUĞRUL ERÖZ

İPUÇLARI

PAWN: "**insert big toe under boulder, lob boulder into air**" komutları kayayı taşımaya çalışanlara yardımcı olacaktır.

VERA CRUZ: Fuzzy'nin barından bilgi alın ayrıca kibrit kutusunu incelemenizde yarar var.

THE RATS: Kattan kaçmak için kapıyı kanepe ile destekleyip banyoya gidin ve kapıyı kapatın. Tepe penceresini açıp ilk fareyi sadece kayıpı kemirdiği an sıldırın. Sonra da pencereye çıkıp polisi bekleyin.

SOULS OF DARKON: "zap robot" komutundan sonra sırayla "**get the visor, push button, get crystal, put crystal in the fountain.**" komutlarını girin.

GUİLD OF THIEVES: Kuşa ağaçtaki hindistan cevizini kırıp vermelisiniz. Bunun için önce "**shake tree**" sonra da "**break coconut with spade**" komutlarını deneyin.

SHADOW GATE: Platin borazanı alabilmek için onu koruyan cehennem köpeği labarotuvarda yerdeki taşı kaldırınca bulacağınız suyu üzerine dökerek geçebilirsiniz. Ayrıca Spike'ın yanında duran güzel kıza aldanıp zaman kaybetmeyin. Spike'a almaya kalkışınca canavara dönüşecektir. Onu daha önce bulacağınız gümüş oka durdurmayı deneyin bakalım olacak mı?

THE HUNT: Kale duvarını aşabilmek için yanında ağaç bulunan duvara gelip ağacı balta ile kesip tırmanın.

FEDERATION: Interlock'a geçebilmek için daha önce bulacağınız "**chip**"i kullanmanızı tavsiye ederim. Ayrıca "**Dusty room**"a girebilmeniz için central'da bulacağınız merdiveni kullanın.

RED MOON: Kılıcı alabilmek için önce kraterde bulunan eldiveni giymelisiniz. Ayrıca aşağıda kırmızı çizgiden öteye geçebilmek için Nezzon'dan satın alacağınız tebeşir tozunu kullanmayı deneyin.

ZORK I: Troll'u kılıçla öldürün. Yumurtayı sadece hırsız açabilir onun için ya yumurtayı ona verin ya da onun bulması için yumurtayı yeraltında bırakın. Ayrıca Hades'e girerken "**ring the bell**", "**light the candles**" ve "**read the black book**" komutlarını girin.

LORD OF KİNGS: Barrow Wight'ı yenebilmek için önce onu herşeyine kadar soymalı sonrada ona cin taşı atmalısınız.

SHERLOCK: Foulkes'in masum olduğunu kanıtlamak için Lestrade'e "**He was in opium den**" demelisiniz.

ADVENTURELAND: Yumurta çalabilmek için önce ejderhayı meşgul etmelisiniz.

HAMSTEAD: Labirent önemli bir eşya sizi bekliyor. Ona ulaşabilmek için N E E NE E E NE.N yönlerini izleyin. Sonra sadece SW ile çıkabilirsiniz.

Commodore'nuzun gözbebeği Şimdi daha yeni, daha şık...

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

Artık Commodore'nuzu yükleme Sorunları ile üzmeyin!..
Şimdi

DİSK 64 *ünüz var*
Hemde sizlere sunduğumuz extra hediyeler ile...

- ★ Disk 64
- ★ 500 seçme Proğram
- ★ 3 aylık **64'ler** dergisi aboneliği
- ★ 1 adet yılın Joystick'i Astek
- ★ Hızlandırıcı kartuş
- ★ İş programları
- ★ Teypten Teybe kopya cihazı
- ★ Reset Button
- ★ Disket
- ★ Hepsi 470.000 K.D.V. Dahil

İstenildiğinde DOLPHINDOS takarak

6 AY GARANTİLİ

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Peşinat	Vade	Tutar
470.000-	—	470.000-
145.000-	125.000 x 3	520.000-
120.000-	75.000 x 6	570.000-

Gecici bir süre içindeki BAYİLİK müracaatlarında sürpriz hediyeler cazip koşullar

İstanbulun neresinde olursanız olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz ile birlikte kapınıza getirelim... Arayın isteyin yeter...

BOY-TEK

BOY-TEK LOTUS LTD. Genel Dağıtıcısıdır.

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145 Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37

* Commodore 64, Commodore Business Machines, Inc. in Tescilli Markasıdır

BİLGİSAYAR SAHİBİ OLMAK İSTEYENLER İÇİN KAÇIRILMAZ FIRSAT...

KAMPANYA KAMPANYA
KAMPANYA KAMPANYA
KAMPANYA KAMPANYA
KAMPANYA KAMPANYA
KAMPANYA KAMPANYA
KAMPANYA KAMPANYA
KAMPANYA KAMPANYA

C-64 veya AMIGA'nızı getirin... SVI XT veya AT'nizi götürün...

BİL-SER Bilgisayar işlevinin sadece
oyun olmadığı bilmektedir.
Onun içindir **"EĞİTİM'de BİLGİSAYAR"**ın
ilk tohumlarını atıyor ve elin izdeki Commodore
64 veya AMIGA'nızı değeri üzerinde alıyor
Size dünyaca ünlü SVI AT veya XT'lerini veriyor.
Hemde uygun ödeme koşullarıyla...

Şehir

Ayrıntılı bilgi ve broşür istiyorum

Soyadım

Adım

Okulum

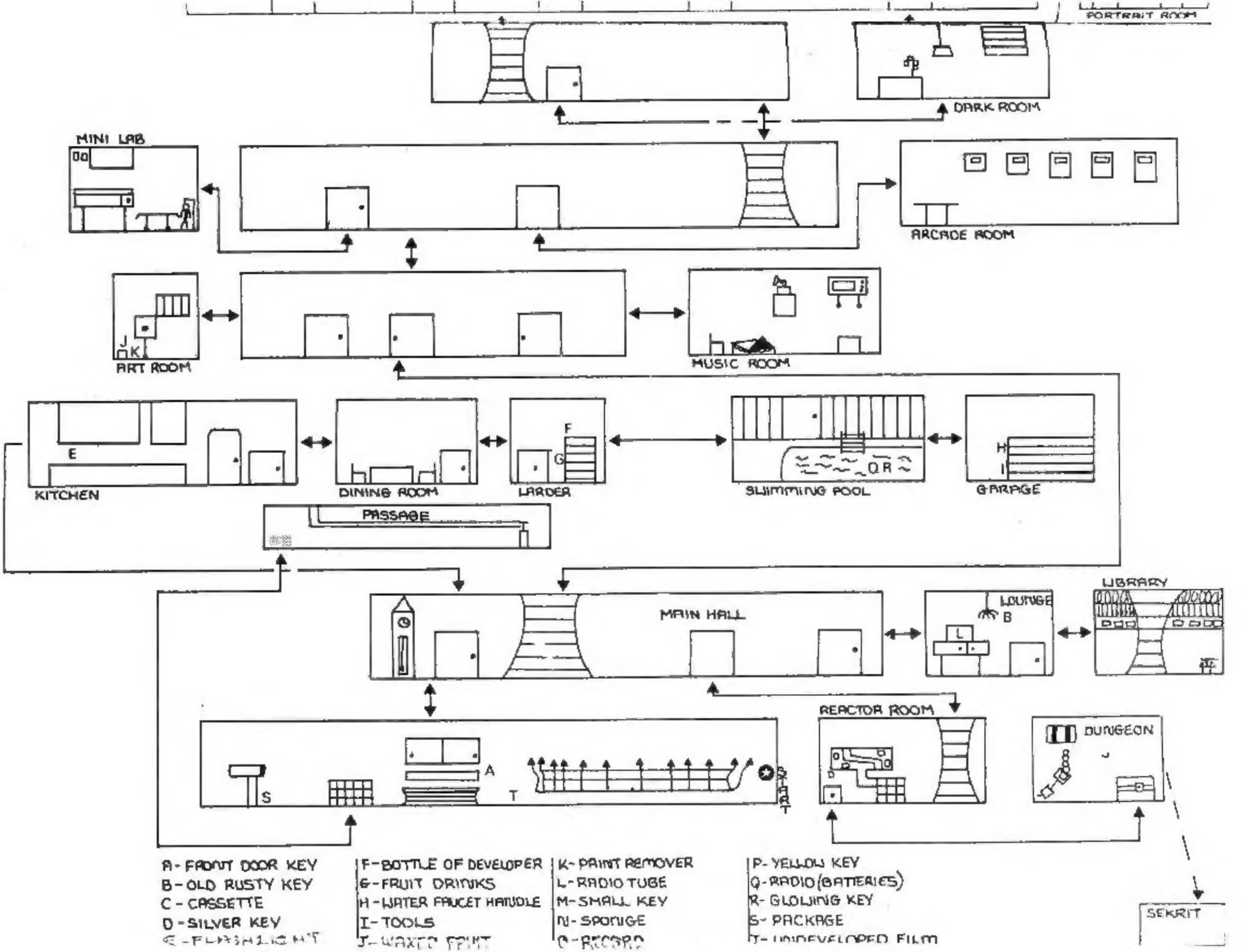
Adresim

Konusunda Lider...

BİL-SER

Büyükdere Caddesi No 149 1 80300 İstanbul
Tel: 1 175 00 00 (4 hat) Fax: 1-166 45 99 Tlx: 31245 zTer tr

MANIAC MANSION™



A - FRONT DOOR KEY
B - OLD RUSTY KEY
C - CASSETTE
D - SILVER KEY
E - FLAMING KEY

F - BOTTLE OF DEVELOPER
G - FRUIT DRINKS
H - WATER FAUCET HANDLE
I - TOOLS
J - WAXED PRINT

K - PAINT REMOVER
L - RADIO TUBE
M - SMALL KEY
N - SPONGE
O - RECORD

P - YELLOW KEY
Q - RADIO (BATTERIES)
R - GLOWING KEY
S - PACKAGE
T - UNDEVELOPED FILM

COMMODORE 64'nüze bir DISC DRIVE

BEDAVA 500 PROGRAM

- ★ 1 ADET JOYSTİCK, HIZLANDIRICI KARTUŞ
- ★ 6 AYLIK 64'LER DERGİSİ ABONELİĞİ
- ★ İŞ PROGRAMLARI
- ★ TEYPTEN TEYBE KOPYA CİHAZI
- ★ RESET BUTTON

SİZ, DISC DRIVE'A KOŞMAYIN
DISC DRIVE SİZE GELSİN
BİR TELEFONUNUZ KAFİ

İSTANBUL
334 99 94 - 341 54 32

İSTER EVİNİZE
İSTERSENİZ İŞYERİNİZE TESLİM

PEŞİN	VADE	TUTAR
470.000 TL.	—	470.000 TL.
145.000 TL.	3×125.000 TL.	520.000 TL.
120.000 TL.	6× 75.000 TL.	570.000 TL.

Broşür isteyiniz.

GENEL DAĞITICI:

TETİKLER DIŞ TİCARET
Telecommunication & Computer System

Selâmsız Caddesi Eser Çarşısı
No: 34/78 Kat:1 **ÜSKÜDAR**

LOTUS LTD. Genel dağıtıcısıdır.

DISK 64

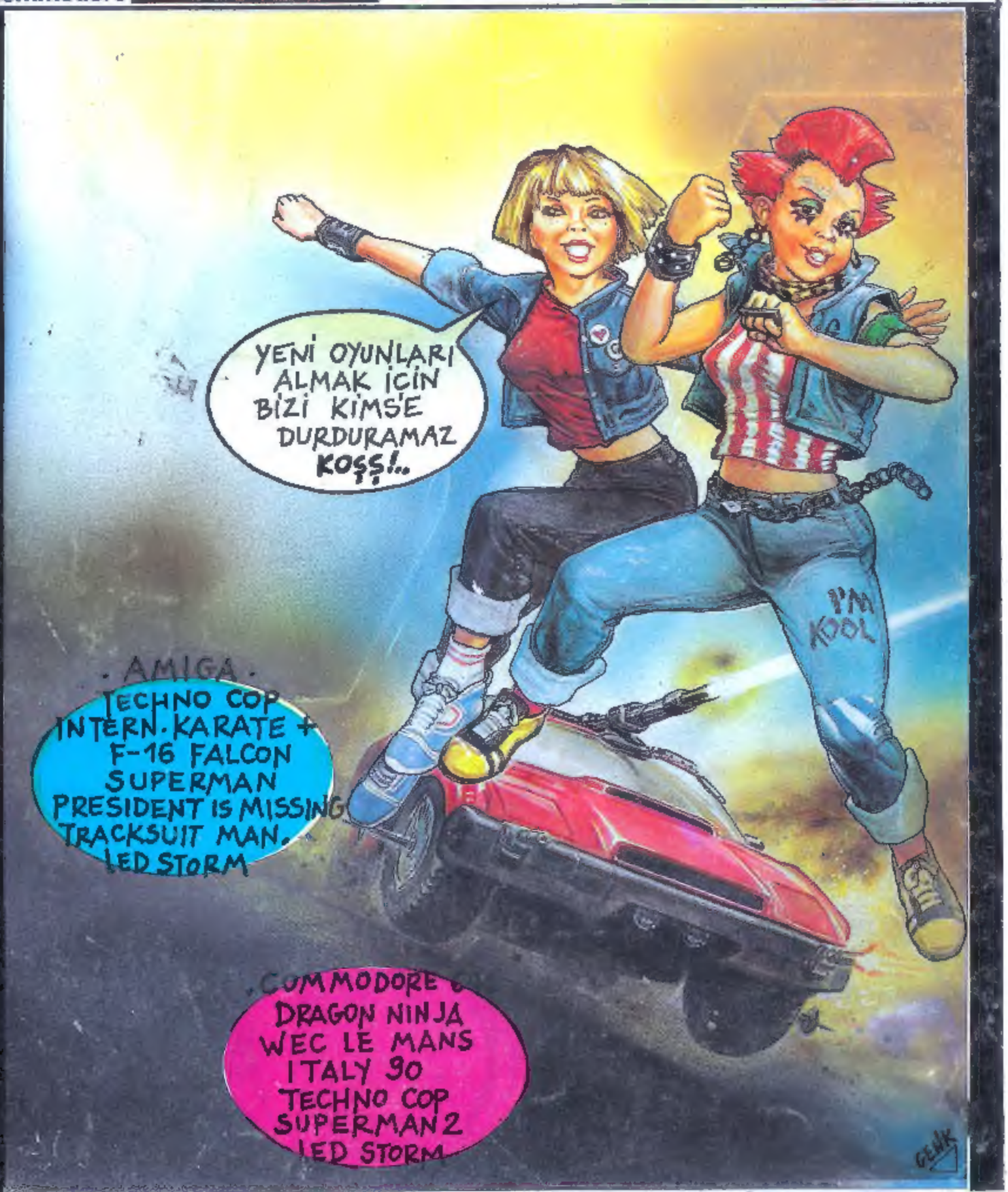
6 AY GARANTİ

sayılıklar verilecektir.

Commodore 64-128 Commodore Business Machines Inc. tescilli markasıdır Tetikler Topstyle A.Ş. Genel dağıtıcısıdır.

Reebok
CROSS
rotring
NIKE
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ
WORLD YOUTH CENTER
SATAN KITAP
commodore
Sindy
adidas
Ravensburger
chicco
Barbie
Aradığınız her güzel şey için
DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ'ni
seçin
Valikonağı Cad. No: 38
Nişantaşı-İstanbul

Commodore sinclair AMIGA AMSTRAD ATARI



FLAMİNGO COMPUTER

Halaskargazi cad.no: 375
Şişli–İST. 1482725

BYTE COMPUTER HOUSE

Altıyol Efes çarşısı no: 87
Kadıköy–İST. 3373745